

**PERANCANGAN INTERIOR BALAI REHABILITASI SOSIAL DAN
PERLINDUNGAN ANAK (BRSPA) BIMOMARTANI DENGAN
PENDEKATAN ANALOGI SIMBOLIK**



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Disusun oleh :

VINCENTIA SEKAR HENDRAYANI

1912207023

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

2023

PERANCANGAN INTERIOR BALAI REHABILITASI SOSIAL DAN PERLINDUNGAN ANAK (BRSPA) BIMOMARTANI DENGAN PENDEKATAN ANALOGI SIMBOLIK

ABSTRAK

Balai Rehabilitasi Sosial dan Pengasuhan Anak Bimomartani merupakan balai yang ditujukan untuk anak-anak bermasalah sosial. Balai ini memiliki tugas dalam perlindungan, pengasuhan, pengembangan, dan rehabilitasi sosial bagi penyandang masalah kesejahteraan sosial anak. BRSPA ini juga dibentuk sebagai rumah bagi anak-anak bermasalah sosial ini. Kebutuhan untuk memiliki rumah ini penting bagi anak-anak yang tinggal dibalai agar mereka merasakan rasa kepemilikan dan kepantasan terhadap rumah mereka bersama yaitu balai sosial. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan fungsi ruang dan menciptakan suasana “rumah” pada fasilitas balai sehingga mempengaruhi secara positif tumbuh kembang anak yang tinggal di dalamnya. Untuk mewujudkan tujuan perancangan ini, penulis menggunakan metode Analogi Simbolik dengan mengaplikasikan simbol-simbol “merumah” pada aspek interior dengan menghadirkan sense of belonging terhadap anak. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk mencapai tujuan BRSPA Bimomartani.

Kata Kunci : Balai Rehabilitasi Anak, Rumah, Analogi Simbolik

Abstract

The Bimomartani Social Rehabilitation and Child Care Center is a center dedicated to children with social problems. This center has the task of protecting, nurturing, developing and social rehabilitation for children with social welfare problems. BRSPA was also formed as a home for children with social problems. The need to own a home is important for children to build a sense of belonging and appropriateness to their shared home, namely the social center. This design aims to increase the function of space and create a "hommy" atmosphere in the social center facility that will positively influences the growth and development of the children who lives in it. To realize this design objective, the author uses the Symbolic Analogy method by applying "hommy" symbols to the interior aspects

by presenting a sense of belonging to children. Thus, this design is expected to be the right solution to achieve the objectives of BRSPA Bimomartani.

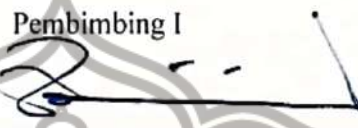
Keywords: Children's Rehabilitation Center, Home, Analogy Symbolic



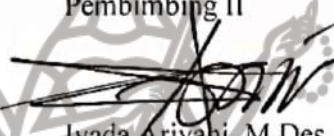
Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR BALAI REHABILITASI SOSIAL DAN
PERLINDUNGAN ANAK (BRSPA) BIMOMARTANI DENGAN
PENDEKATAN ANALOGI SIMBOLIK** diajukan oleh Vincentia Sekar
Hendrayani, NIM 1912207023, Program Studi S-I Desain Interior, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni
2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di terima.


Pembimbing I


Dr. Suastiwi, M.Des
NIP 195908021988032002
NIDN 0002085909


Pembimbing II


Ivada Ariyani, M.Des
NIP 197605142005012001
NIDN 0014057604

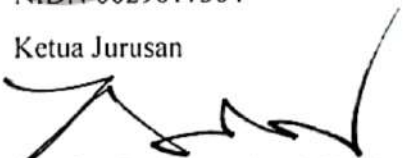
• Cognate / Penguji Ahli


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP 195903061990031001
NIDN 0006035908

Ketua Program Studi


Setya Budi Astanto, M.Sn.
NIP 197301292005011001
NIDN 0029017304

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A
NIP 197705152002121005
NIDN 0015037702


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Prof. Dr. Tambi Raharjo, M.Hum.
NIP 196911081993031001
NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vincentia Sekar Hendrayani

NIM : 1912207023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini, Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, Jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/ atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/ atau sanksi hukung yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Mei 2023



Vincentia Sekar Hendrayani

NIM 1912207023

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan anugerah yang telah diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ Perancangan Interior Balai Rehabilitasi Sosial Dan Perlindungan Anak (Brspa) Bimomartani Dengan Konsep Metode Analogi Simbolik “ sesuai dengan waktu yang ditentukan dan seturut dengan kehendak-Nya. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior pada Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran dan penyelesaian penyusunan laporan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- a. Tuhan Yesus Kristus atas segala kemuliaan, karunia serta kekuatan yang diberikan kepada penulis selama menyelesaikan Tugas Akhir.
- b. Kedua orangtua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat kepada penulis.
- c. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. dan Ibu Ivada Ariyani, S.T, M.Des. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membimbing dan memberikan saran, kritik, dan dorongan kepada penulis selama mengerjakan Tugas Akhir.
- d. Yth. Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen wali penulis selama menjalankan perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- e. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- f. Yth, Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah mengajar dan memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
- g. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.

- h. BRSPA Dinas Sosial Yogyakarta telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan survey dan membantu dalam proses pengumpulan data.
- i. Teman-teman saya, Husna, Fathia, Sofina, Hanum, Kiran, Christas, Nadifa, Evelyn, Widya, Amel dan teman-teman lainnya yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan membantu penulis dalam hal apapun.
- j. Terima kasih untuk Al-Tighnari, Cyno, Kaveh, Al-Haitham, Heizou dan segenap warga Teyvat yang selalu memberikan hiburan dan menjadi penyemangat dalam penulisan ini.
- k. Teman-teman Prodi Desain Interior Angkatan 2019 (SKALA)
- l. Seluruh teman dan semua pihak yang terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang selalu mendukung, memberikan motivasi dan menemani penulis selama masa perkuliahan.
- m. Kepada diri saya sendiri yang telah mempercayai diri ini untuk berjuang dan tidak berhenti dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir ini

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi para desainer lain yang memiliki topik yang sama. Penulis menyadari atas kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Penulis sangat menghargai setiap kritik dan saran yang diberikan demi membangun kesempurnaan laporan.

Yogyakarta, 28 Mei 2023

Vincentia Sekar Hendrayani

NIM 1912207023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I. LATAR BELAKANG	1
II. METODE DESAIN	2
A. Proses Desain	2
B. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN	7
I. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Pustaka Umum	7
B. Tinjauan Pustaka Khusus	12
C. Tujuan Dan Sasaran Desain.....	13
II. DATA.....	14
A. Data Umum Proyek	14
III. DAFTAR KEBUTUHAN RUANG DAN KRITERIA.....	43
A. Daftar Kebutuhan Ruang.....	43
B. Kriteria.....	50
BAB III RUMUSAN MASALAH.....	51
I. PERMASALAHAN DESAIN	51
II. IDE SOLUSI DESAIN (<i>IDEATION</i>)	51
BAB IV SKEMATIK DESAIN	55
I. ALTERNATIF DESAIN	55
A. Alternatif Estetika Ruang	55
B. Alternatif Penataan Ruang.....	57
C. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	66
D. Alternatif Tata Kondisi Ruang	73
E. Alternatif Pengisi Ruang	78
II. HASIL DESAIN	85
BAB V PENUTUP.....	89
I. KESIMPULAN	89
II. SARAN	89

DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bubble Diagram Design Thinking	3
Gambar 1. 2 Proses DT-DI	4
Gambar 2. 1 Logo dan Tagline BRSPA.....	15
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Balai	16
Gambar 2. 3 Lokasi BRSPA Bimomartani	18
Gambar 2. 4 Analisis Lokasi BRSPA Bimomartani	19
Gambar 2. 5 Site Plan BRSPA.....	20
Gambar 2. 6 Denah Eksisting Wisma Balita Lt.1	20
Gambar 2. 7 Denah Eksisting Wisma Balita Lt.2	21
Gambar 2. 8 Denah Eksisting Wisma Bayi.....	21
Gambar 2. 9 Denah Eksisting Poliklinik.....	22
Gambar 2. 10 Denah Eksisting Kelas	22
Gambar 2. 11 Denah Eksisting Ruang Konseling dan Bermain	23
Gambar 2. 12 Denah Eksisting Ruang Musik.....	23
Gambar 2. 13 Denah Eksisting Perpustakaan	24
Gambar 2. 15 Zoning Wisma Balita	26
Gambar 2. 14 Zoning Wisma Balita Lt.2.....	26
Gambar 2. 16 Zoning Wisma Bayi	26
Gambar 2. 17 Zoning Poliklinik	27
Gambar 2. 18 Zoning Kelas	27
Gambar 2. 19 Ruang Konseling dan Bermain	28
Gambar 2. 20 Zoning Perpustakaan.....	28
Gambar 2. 21 Zoning Ruang Musik.....	29
Gambar 2. 22 Sirkulasi Wisma Balita Lt.2	30
Gambar 2. 23 Sirkulasi Wisma Balita Lt.1	30
Gambar 2. 24 Sirkulasi Wisma Bayi.....	30
Gambar 2. 25 Sirkulasi Poliklinik.....	31
Gambar 2. 26 Sirkulasi Kelas	31
Gambar 2. 27 Sirkulasi Ruang Konseling dan Bermain	32
Gambar 2. 28 Sirkulasi Perpustakaan	32
Gambar 2. 29 Ruang Musik	33
Gambar 2. 30 Lantai BRSPA	35
Gambar 2. 31 Dinding BRSPA	35
Gambar 2. 32 Plafond BRSPA.....	36
Gambar 2. 33 Pencahayaan di BRSPA	36
Gambar 2. 34 Penghawaan di BRSPA	37
Gambar 2. 35 Akustikal di BRSPA	37
Gambar 2. 36 Estetika di BRSPA	38
Gambar 2. 37 Light Distribution.....	39
Gambar 2. 38 Color Rendering.....	39
Gambar 2. 39 Color Wheel of Warm and Cool	41
Gambar 2. 40 Ukuran Kursi	41
Gambar 2. 41 Ukuran Sofa	41
Gambar 2. 42 Ukuran Sofa	42
Gambar 2. 43 Ukuran Wastafel.....	42
Gambar 3. 1 Mindmap Ideasi.....	51

Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi.....	52
Gambar 3. 3 Sketsa Ideasi.....	53
Gambar 3. 4 Sketsa Ideasi.....	54
Gambar 4. 1 moodboard	55
Gambar 4. 2 Skema warna	56
Gambar 4. 3 Skema Material	57
Gambar 4. 4 Diagram Matriks	57
Gambar 4. 5 Bubble Diagram	58
Gambar 4. 6 Zoning dan Sirkulasi Wisma Balita	58
Gambar 4. 7 Zoning dan Sirkulasi Wisma Bayi	59
Gambar 4. 8 Zoning dan Sirkulasi Poliklinik	59
Gambar 4. 9 Zoning dan Sirkulasi Ruang Kelas.....	60
Gambar 4. 10 Zoning dan Sirkulasi Ruang Konseling	60
Gambar 4. 11 Zoning dan Sirkulasi Perpustakaan.....	61
Gambar 4. 12 Zoning dan Sirkulasi Ruang Musik.....	61
Gambar 4. 13 Alternatif Layout Wisma Balita	62
Gambar 4. 14 Alternatif Layout Wisma Balita	63
Gambar 4. 15 Alternatif Layout Poliklinik	63
Gambar 4. 16 Alternatif Layout Ruang Kelas	64
Gambar 4. 17 Alternatif Layout Ruang Konseling.....	64
Gambar 4. 18 Alternatif Layout Perpustakaan.....	65
Gambar 4. 19 Alternatif Layout Ruang Musik	65
Gambar 4. 20 Rencana Plafond Wisma Balita Lt.1	66
Gambar 4. 21 Rencana Plafond Wisma Balita.....	67
Gambar 4. 22 Rencana Plafond Poliklinik.....	67
Gambar 4. 23 Rencana Plafond Ruang Kelas	68
Gambar 4. 24 Rencana Plafond Ruang Konseling.....	68
Gambar 4. 25 Rencana Plafond Perpustakaan	69
Gambar 4. 26 Rencana Plafond Ruang Musik.....	69
Gambar 4. 27 Rencana Lantai Wisma Balita Lt.1	70
Gambar 4. 28 Rencana Lantai Wisma Bayi.....	71
Gambar 4. 29 Rencana Lantai Poliklinik.....	71
Gambar 4. 30 Rencana Lantai Ruang Kelas	72
Gambar 4. 31 Rencana Lantai Ruang Konseling.....	72
Gambar 4. 32 Alternatif Rencana Lantai Ruang Musik.....	73
Gambar 4. 33 Alternatif Furniture set Meja Belajar Anak.....	80
Gambar 4. 34 Alternatif Bunk Bed Anak	81
Gambar 4. 35 Alternatif Meja Kelas	81
Gambar 4. 36 Alternatif Loker Kelas.....	82
Gambar 4. 37 Sketsa Manual	86
Gambar 4. 38 Wisma Balita.....	86
Gambar 4. 39 Wisma Bayi.....	87
Gambar 4. 40 Poliklinik.....	87
Gambar 4. 41 Ruang Konseling.....	87
Gambar 4. 42 Ruang Kelas	88
Gambar 4. 43 Ruang Musik	88
Gambar 4. 44 Perpustakaan	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Luas Perancangan	25
Tabel 2. 2 Jenis dan Fungsi Ruang	33
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Ruang Wisma Balita.....	43
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan Ruang Wisma Bayi.....	45
Tabel 2. 5 Daftar Kebutuhan Ruang BRSPA.....	47
Tabel 4. 1 Tabel Perhitungan Lampu	73
Tabel 4. 2 Tabel Perhitungan Jumlah AC	76
Tabel 4. 3 Tabel Furniture Fabrikasi.....	78
Tabel 4. 4 Tabel Fixtures	82
Tabel 4. 5 Tabel Equipments	84



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rumah merupakan suatu bangunan untuk tinggal. Rumah juga dapat dikatakan sebagai bukti kehidupan dimana manusia mengalami berbagai peristiwa selama hidupnya. Rumah juga dapat berarti sebagai tempat dimana kita merasa nyaman dan pantas berada di lingkungan tersebut. Hal ini berarti rumah tidak hanya sebuah bangunan belaka namun juga lingkungan dan hubungan antar manusia. Setiap orang memiliki keterikatan untuk memiliki sebuah rumah untuk tinggal, berteduh, beristirahat hingga bertumbuh kembang. Kebutuhan untuk memiliki rumah ini dirasakan oleh semua orang, tidak terkecuali anak-anak bermasalah sosial.

Dalam UU No.23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pasal yang ke-4 dinyatakan bahwa “ setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Undang-undang tersebut menunjukkan bahwa anak jalanan atau anak terlantar sekalipun berhak untuk hidup. Karena hal inilah pemerintah, terkhususnya Dinas Sosial Daerah Istimewa Yogyakarta mendirikan sebuah balai yang mampu mengemban tugas untuk membimbing dan menyediakan rumah bagi anak-anak ini.

Balai Rehabilitas Sosial dan Pengasuhan Anak Yogyakarta (Balai RSPA) merupakan balai sosial yang khusus melaksanakan tugas pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak. Balai RSPA Yogyakarta ini memiliki 2 cabang yaitu di Bimomartani, Ngemplak, Sleman dan di Wonosari, Gunungkidul. Balai RSPA di beri tugas oleh dinas sosial sebagai pelaksana teknis dalam perlindungan, pengasuhan, pengembangan, dan rehabilitasi sosial bagi penyandang masalah

kesejahteraan sosial anak untuk meningkatkan presentase warga binaan yang terpenuhi kebutuhan dasarnya, terlindungi hak-haknya dan mampu berfungsi sosial dalam pengasuhan anak. Hal ini berarti anak-anak bermasalah sosial seperti anak atau bayi terlantar, anak yang tidak berkecukupan ekonomi hingga Anak Memerlukan Perlindungan Khusus (AMPK) juga memiliki hak untuk mengembangkan potensi dan intelektual yang mereka miliki.

Balai RSPA memberikan fasilitas berupa kelas, perpustakaan, hingga ruang musik untuk menunjang potensi yang dimiliki oleh anak-anak yang tinggal di sana. Fasilitas-fasilitas ini diharapkan mampu memberikan rasa nyaman dan pantas sehingga anak-anak yang tinggal disana mampu menganggap bahwa balai tersebut merupakan “rumah” mereka. Karena hal inilah Balai RSPA terutama yang berlokasi di Bimomartani ini perlu menghadirkan ruang dengan konsep baru yang dapat meningkatkan fungsi ruang dan menciptakan suasana “rumah” pada fasilitas balai sehingga mempengaruhi secara positif tumbuh kembang anak yang tinggal di dalamnya. Perancangan interior diperlukan agar mampu meningkatkan pengembangan emosional, imajinasi dan daya kreativitas tumbuh kembang anak dari hasil suasana, konsep dan fungsi ruang. Objek perancangan yang di ambil dari Balai RSPA Bimomartani berupa Wisma Balita sebanyak 2 lantai, Wisma Bayi, Poliklinik, Ruang Konseling, Ruang kelas, Perpustakaan dan Ruang Musik.

B. METODE DESAIN

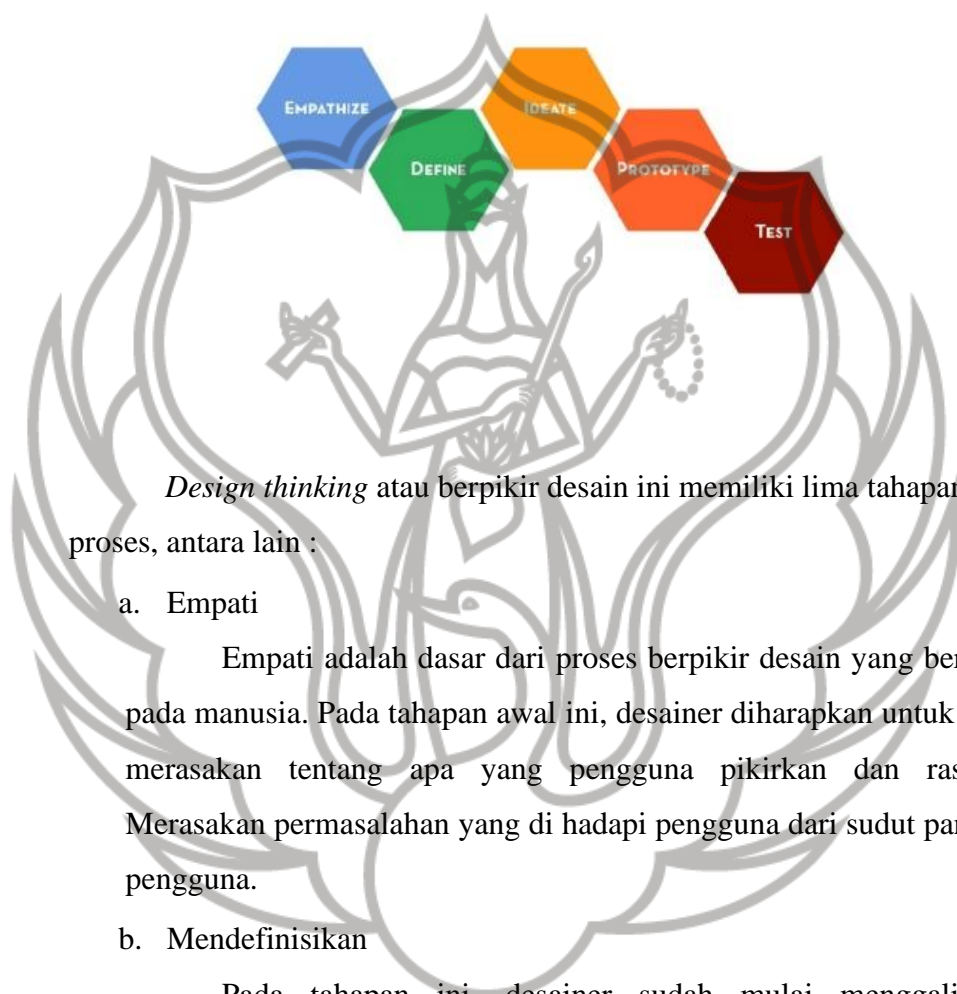
1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan pada tugas akhir perancangan ini ialah metode berpikir desain atau *design thinking*. Metode *design thinking* erat kaitannya dengan emosional, pengalaman, dan keadaan lingkungan manusia (Hartson & Pyla, 2012). Menemukan solusi dengan pemecahan yang inovatif setelah menganalisis kebutuhan pengguna merupakan tujuan dari metode berpikir desain. Berpikir desain dimulai dengan tahapan divergensi sebagai upaya untuk memperluas jangkauan opsi solusi daripada mempersempit ide tersebut. Metode ini berfokus pada

Gambar 1. 1 Bubble Diagram Design Thinking

(Sumber : Carroll, 2015)

pengajuan pertanyaan untuk mengumpulkan data, menantang asumsi, menghasilkan banyak kemungkinan dan belajar melalui tahapan pengaplikasian desain yang di targetkan (Carroll, 2015). Metode *design thinking* atau berpikir desain yang paling banyak di terapkan atau dijadikan acuan adalah tahapan menurut *The Stanford University - Hasso Plattner Institute of Design* (2010) dalam Carrol (2015:60- 61).



Design thinking atau berpikir desain ini memiliki lima tahapan proses, antara lain :

a. Empati

Empati adalah dasar dari proses berpikir desain yang berpusat pada manusia. Pada tahapan awal ini, desainer diharapkan untuk dapat merasakan tentang apa yang pengguna pikirkan dan rasakan. Merasakan permasalahan yang di hadapi pengguna dari sudut pandang pengguna.

b. Mendefinisikan

Pada tahapan ini, desainer sudah mulai menggali dan mengumpulkan data berdasarkan proses Empati. Proses ini merupakan proses dimana desainer menggali lebih dalam terhadap kebutuhan pengguna baik secara fungsional dan emosional. Data yang didapat lalu di analisis untuk di temukan inti permasalahan yang dialami pengguna.

c. Ideasi

Ideasi merupakan tahapan dimana desainer mengeksplorasi solusi seluas-luasnya, baik sejumlah besar ide maupun keragaman di antara ide-ide tersebut. Tahapan ini berfokus untuk memproduksi ide tanpa henti dari segala aspek atau “out of the box”.

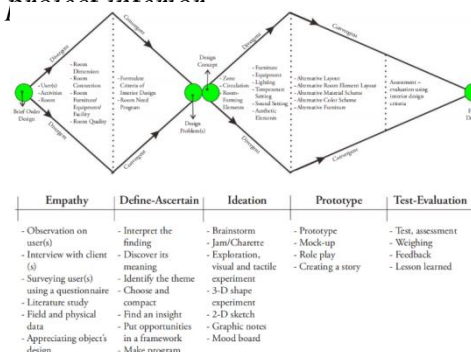
d. Prototipe

Tahapan ini merupakan tahapan dimana ideasi yang terpilih di wujudkan atau di aplikasikan ke suatu bentuk sederhana. Prototipe bisa berupa apa saja, namun dapat berinteraksi dengan pengguna dengan skala dan kualitas yang diturunkan dari produk asli nantinya. Prototipe ini dapat berupa papan cerita, permainan peran, objek fisik hingga jasa.

e. Pengujian

Tahapan terakhir dari proses *design thinking* atau berpikir desain adalah *testing* atau pengujian. Desainer berkesempatan untuk menunjukkan prototipe ke tangan pengguna. Hal ini juga mampu membuat desainer menganalisis lagi ide yang terpilih sehingga dapat diulangi dan disempurnakan solusinya untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

Agar metode *Design Thinking* atau Berpikir desain ini selaras dengan ketentuan atau elemen-elemen interior, maka digunakan juga metode *Design Thinking* oleh Suastiwi Triatmodjo, 2020. Metode design thinking ini menggunakan dasar dari bentuk *double diamond* dengan model DT-DI (*Design Thinking* yang diaplikasikan pada Desain Interior) yang selanjutnya menjadi metode alternatif yang lebih mengikuti kebutuhan dan menjawab permasalahan perancangan Interior. Metode ini menggunakan *design thinking* dalam prosesnya namun dengan Langkah-langkah dalam *process of interior*



Gambar 1. 2 Proses DT-DI (Sumber : Triatmodjo, 2020)

2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan untuk perancangan fasilitas di Balai RSPA Bimomartani adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data & Metode Perumusan Masalah

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dan perumusan masalah diambil dari proses *Empathy* dan *Define*. Proses ini diambil sebagai acuan kegiatan desainer dalam mengumpulkan data dan perumusan masalah yang terfokus pada kebutuhan pengguna. Metode ini dilaksanakan dengan cara survey ke lokasi dan mencari data dengan mengukur area eksisting dan melakukan wawancara dengan para staff hingga anak-anak yang tinggal di Balai RSPA.

b. Metode Pencarian Ide & Metode Pengembangan Desain

Metode yang digunakan untuk pencarian ide dan pengembangan desain diambil dari proses *Ideate*. Proses ini di pilih agar desainer mampu memproduksi ide-ide dengan jangkauan yang lebih luas dan *out of the box*. Desainer melaksanakan proses ini dengan menentukan masalah yang ingin di angkat lalu setelahnya melakukan *brainstorming* terhadap permasalahan tersebut. *Brainstorming* di lakukan dengan cara menuliskan ide-ide hingga mencari referensi dari buku atau jurnal.

c. Metode Evaluasi, Pemilihan dan Penentuan Alternatif Desain

Metode yang digunakan untuk evaluasi, pemilihan dan penentuan alternatif ide diambil dari proses *Prototype* dan *Test*. Ide yang terpilih akan di kembangkan dengan proses *prototype*. Pengembangan desain ini lalu dibuat menjadi bentuk sederhana agar dapat di presentasikan kepada pengguna. Dalam melaksanakan

metode ini, desainer akan membuat ide perancangan mulai dari tahap sketsa ideasi hingga pembuatan gambar kerja dan visualisasi *3D Modeling*.

d. *Test* atau Pengujian

Tahapan terakhir dari proses *design thinking* atau berpikir desain adalah *testing* atau pengujian. Desainer berkesempatan untuk menunjukkan prototipe ke tangan pengguna. Hal ini juga mampu membuat desainer menganalisis lagi ide yang terpilih sehingga dapat diulangi dan disempurnakan solusinya untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Metode ini akan dilaksanakan desainer dengan memberikan hasil rancangan yang sudah di buat ke Balai RSPA dan menerima *feedback* atau masukan yang ada.

