

**PERANCANGAN INTERIOR POPAY SATORI  
MONTESSORI *SCHOOL* DENGAN KONSEP  
*LEARNING THROUGH NATURE***



**PERANCANGAN**

oleh:

**Shanice Avriel Hermanus**

**NIM 191 2237 023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

## Abstrak

Popay Satori Montessori *School* merupakan salah satu sekolah anak di Jakarta yang menggunakan metode pembelajaran khusus, yaitu metode Montessori. Metode ini didasarkan pada aktivitas belajar mandiri, pembelajaran langsung, dan kolaboratif bermain. Dalam menciptakan metode pembelajaran Montessori, kurikulum harus ditempatkan dalam sebuah lingkungan yang terstruktur bagi anak-anak. Untuk itu, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan terkait pembelajaran Montessori, salah satunya adalah peran alam dalam proses pertumbuhan anak. Alam dipercaya dapat membantu merangsang keingintahuan dan eksplorasi diri, serta memberikan pengalaman sensorik yang nyata kepada mereka. Lokasi Popay Satori Montessori *School* yang berada dalam gedung apartemen membatasi anak-anak untuk bereksplorasi dengan alam secara bebas karena tidak memiliki area taman/*outdoor* yang memadai. Kurangnya pencahayaan alami juga menjadi permasalahan pada sekolah ini. Mengusung tema *Learning Through Nature*, perancangan ini diharapkan dapat menghadirkan suasana alam pada interior sekolah, dengan mengimplementasikan unsur-unsur alam pada suasana ruang, pemilihan material, warna, dan tekstur, elemen pembentuk ruang, tata kondisional ruang, serta elemen dekoratif interior. Perancangan ini diharapkan dapat menghadirkan lingkungan sekolah yang menyenangkan dan interaktif, serta aman dan nyaman, untuk mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi manusia seutuhnya.

**Kata kunci:** Desain Interior Sekolah, Metode Montessori, Gedung Apartemen, Suasana Alam

## Abstract

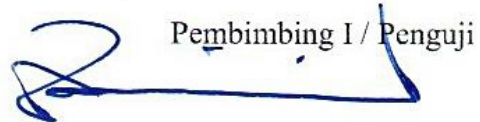
*Popay Satori Montessori School is an elementary school in Jakarta that utilizes a specialized teaching approach known as the Montessori method. This method is founded on independent learning activities, direct instruction, and collaborative play. To establish the Montessori learning method, it is essential to create a structured environment for children. One crucial aspect to consider in Montessori education is the role of nature in children's growth. Nature is believed to stimulate their curiosity and self-exploration while providing authentic sensory experiences. However, the location of Popay Satori Montessori School within an apartment building restricts children's free exploration of nature due to limited outdoor space. Insufficient natural lighting also poses a challenge in this school. By embracing the theme of "Learning Through Nature," the design aims to infuse the school's interior with a natural ambiance. This will be achieved through the incorporation of natural elements in the spatial atmosphere, material selection, color schemes, textures, spatial configuration, environmental conditioning, and interior decor. The design seeks to create an enjoyable and interactive school environment that is safe and comfortable, fostering the holistic growth and development of children.*

**Keywords:** *School Interior Design, Montessori Method, Apartment Building, Natural Ambiance.*

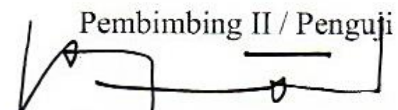


Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR POPAY SATORI MONTESSORI SCHOOL DENGAN KONSEP *LEARNING THROUGH NATURE*** diajukan oleh Shanice Avriel Hermanus, NIM 1912237023, 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 21 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

 Pembimbing I / Penguji

**Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des.**  
NIP. 19590802 198803 2 002 / NIDN 0002085909

 Pembimbing II / Penguji

**Drs. Ismael Setiawan, M. M.**  
NIP. 19620528 199403 1 002 / NIDN 0028056202

Cognate / Penguji Ahli



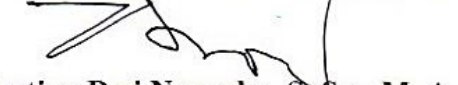
**Anom Wibisono, S. Sn., M. Sc.**  
NIP. 19720314 199802 1 001 / NIDN 0014037206

Ketua Program Studi / Ketua



**Setya Budi Astanfo, 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. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Shanice Avriel Hermanus  
NIM : 191 2237 023  
Program Studi : Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta tidak terdapat karya yang pernah diajukan maupun diterbitkan sebelumnya oleh orang atau lembaga lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam dokumen ini sebagaimana telah tercantum dalam daftar pustaka. Sehingga laporan ini dapat dipertanggungjawabkan dan benar karya saya sendiri.

Yogyakarta, 3 Juli 2023



Shanice Avriel Hermanus

NIM 191 2237 023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME. Atas rahmat, lindungan, dan pertolongan-Nya, penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir, Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul “Perancangan Interior Popay Satori Montessori *School*” dengan baik.

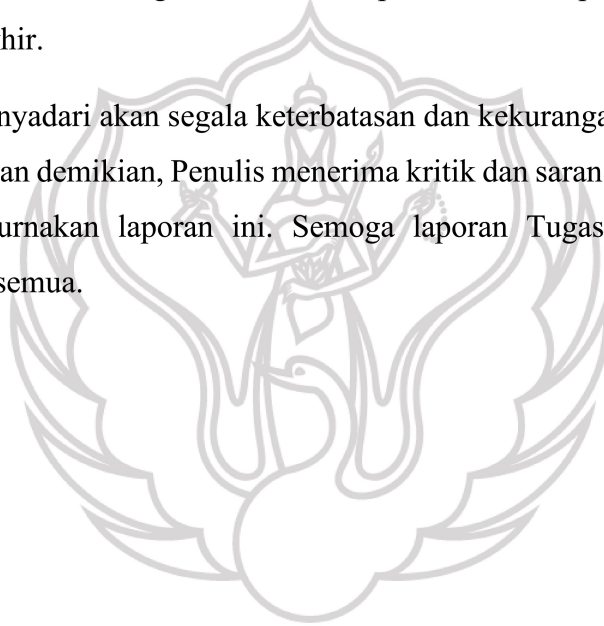
Untuk memenuhi persyaratan kelulusan guna mendapatkan gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Penulis menyusun laporan ini. Pengerjaan laporan ini diharapkan mendapatkan timbal balik guna memberikan masukan yang membangun untuk kemajuan Penulis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam persiapan dan pelaksanaan Tugas Akhir, dari awal hingga laporan ini selesai, yaitu:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan anugerah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
2. Orang tua, adik, dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan penulis.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Kaprodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des., selaku Dosen Pembimbing 1 dan juga Bapak Drs. Ismael Setiawan, M. M., selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah membimbing, memberikan kritik, saran, serta arahan yang sangat berguna bagi penulis selama penyusunan Tugas Akhir.
5. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M. Des., selaku Dosen Wali yang telah mendampingi dan memberikan nasihat selama perkuliahan.
6. Ko Rendy Raefandi yang telah memberikan data proyek Popay Satori Montessori *School* sebagai objek Tugas Akhir penulis.
7. Popay Satori Montessori *School* yang telah mengizinkan penulis untuk menggunakan tempatnya sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

8. Jericho Jony yang telah setia menemani, membantu, memberikan masukan dan dukungan penuh selama masa perkuliahan.
9. Ribka Febriani dan Wensen Jhonnatan yang telah menjadi teman seperjuangan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
10. Adriel Jonathan, Ivan Septian, Hanna Fio, Jason Axellino, dan Kak Dodi Kurniawan, yang telah menemani dan memberikan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
11. Nadine, Priska, Vanessa, Rainhart, Justin, dan Sebastian, yang selalu mendukung dan menjadi tempat berkeluh kesah selama proses perkuliahan.
12. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah mendukung dan membantu penulis selama penyusunan laporan Tugas Akhir.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam laporan ini. Dengan demikian, Penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua.



Yogyakarta, 31 Mei 2023

Hormat Saya,

A handwritten signature in black ink, reading "Shanice Avriel Hermanus". The signature is fluid and cursive, with the first name "Shanice" being the most prominent.

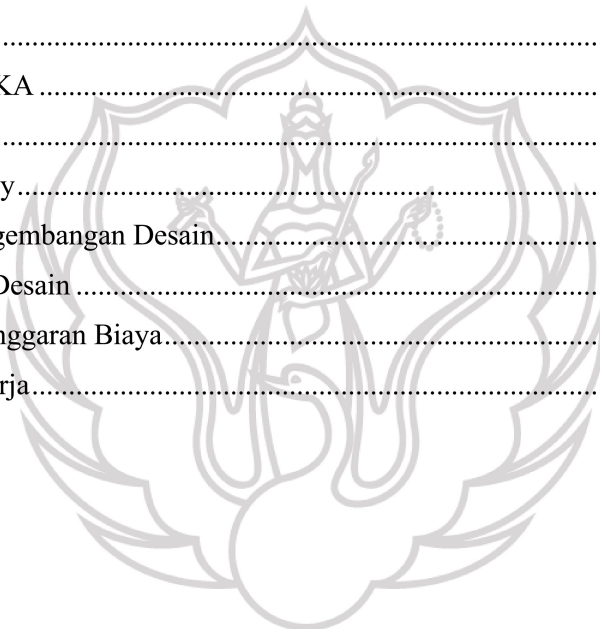
Shanice Avriel Hermanus

191 2237 023

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN .....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	5
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	15
B. Program Desain.....	22
1. Tujuan Desain.....	22
2. Fokus/Sasaran Desain.....	22
3. Data.....	22
4. Daftar Kebutuhan Ruang .....	51
5. Kriteria Desain.....	52
BAB III PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN .....	54
A. Permasalahan Desain .....	54
B. Identifikasi Permasalahan Ruang.....	54
C. Solusi Desain .....	55
D. Konsep Perancangan.....	55
1. Konsep Desain .....	55
2. Gaya Perancangan.....	58
3. Sketsa Ideasi.....	59
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	61
A. Alternatif Desain.....	61

1. Alternatif Estetika Ruang.....	61
2. Alternatif Penataan Ruang .....	64
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	72
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	77
5. Alternatif Tata Kondisioinal Ruang.....	79
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	82
C. Hasil Desain .....	82
1. Rendering Perspektif.....	82
2. Layout .....	88
3. Aksonometri.....	89
BAB V PENUTUP .....	92
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93
LAMPIRAN.....	95
A. Hasil Survey.....	95
B. Proses Pengembangan Desain.....	96
C. Presentasi Desain .....	96
D. Rencana Anggaran Biaya.....	102
E. Gambar Kerja.....	106





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain .....	3
Gambar 2. 1 Blooms Taxonomy .....	7
Gambar 2. 2 Tingkatan Aspek Afektif menurut Hoque .....	9
Gambar 2. 3 Denah Ruang Sekolah Montessori .....	21
Gambar 2. 4 Logo Popay Montessori School .....	23
Gambar 2. 5 Logo Satori Montessori School.....	23
Gambar 2. 6 Struktur Organisasi Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	24
Gambar 2. 7 Lokasi Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	28
Gambar 2. 8 Akses Masuk Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	29
Gambar 2. 9 Fasad Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	29
Gambar 2. 10 <i>Site Analysis</i> Bangunan .....	30
Gambar 2. 11 Orientasi Matahari.....	30
Gambar 2. 12 Denah Lantai 1 Popay Satori Montessori School.....	31
Gambar 2. 13 Denah Lantai 2 Popay Satori Montessori School.....	31
Gambar 2. 14 Matrix Hubungan Ruang Popay Satori Montessori School .....	32
Gambar 2. 15 Zoning Lantai 1 Popay Satori Montessori School .....	32
Gambar 2. 16 Zoning Lantai 2 Popay Satori Montessori School .....	33
Gambar 2. 17 Sirkulasi Lantai 1 Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	33
Gambar 2. 18 Sirkulasi Lantai 2 Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	34
Gambar 2. 19 Interior Kelas Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	36
Gambar 2. 20 Interior <i>Playground</i> Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	36
Gambar 2. 21 Interior <i>Lobby</i> Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	37
Gambar 2. 22 Interior Kelas Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	37
Gambar 2. 23 <i>Foyer</i> Popay Satori Montessori <i>School</i> .....	38
Gambar 2. 24 Sirkulasi Linear .....	39
Gambar 2. 25 Sirkulasi Radial .....	39
Gambar 2. 26 Sirkulasi Spiral .....	39
Gambar 2. 27 Sirkulasi Grid .....	40
Gambar 2. 28 Sirkulasi Jaringan.....	40
Gambar 2. 29 Contoh Penataan Area pada Kelas Montessori .....	40
Gambar 2. 30 Pola Sirkulasi Utama.....	41
Gambar 2. 31 Lighting Requirements.....	44
Gambar 2. 32 Antropometri Tubuh Manusia .....	45
Gambar 2. 33 Zona Proksemik Manusia.....	46
Gambar 2. 34 Standar Pengukuran Sirkulasi .....	46
Gambar 2. 35 Ukuran Minimum Antarmaja.....	47
Gambar 2. 36 Standar Pengukuran Handrails untuk Anak-anak .....	47
Gambar 2. 37 Standar Pengukuran Furniture untuk Anak-anak .....	48
Gambar 2. 38 Standar Pengukuran Meja untuk Anak-anak.....	48
Gambar 2. 39 Standar Pengukuran Kursi untuk Anak-anak.....	49

Gambar 2. 40 Standar Pengukuran Toilet.....	50
Gambar 3. 1 Mindmap Brainstorming .....	56
Gambar 3. 2 Mindmap Ide Desain .....	57
Gambar 3. 3 Skema Warna .....	58
Gambar 3. 4 Poster Skematik.....	60
Gambar 4. 1 Referensi Suasana Ruang .....	61
Gambar 4. 2 Sketsa Ideasi.....	62
Gambar 4. 3 Alternatif Zoning 1 – Lantai 1 .....	64
Gambar 4. 4 Alternatif Zoning 1 – Lantai 2 .....	65
Gambar 4. 5 Alternatif Zoning 2 – Lantai 1 .....	65
Gambar 4. 6 Alternatif Zoning 2 – Lantai 2 .....	66
Gambar 4. 7 Diagram Matrix Popay Satori Montessori School .....	67
Gambar 4. 8 Bubble Plan Lantai 1 .....	67
Gambar 4. 9 Bubble Plan Lantai 2.....	68
Gambar 4. 10 Sirkulasi Lantai 1 Popay Satori Montessori School.....	69
Gambar 4. 11 Sirkulasi Lantai 2 Popay Satori Montessori School.....	69
Gambar 4. 12 Alternatif Layout 1 – Lantai 1.....	70
Gambar 4. 13 Alternatif Layout 1 – Lantai 2.....	70
Gambar 4. 14 Alternatif Layout 2 – Lantai 1.....	71
Gambar 4. 15 Alternatif Layout 2 – Lantai 2.....	71
Gambar 4. 16 Kriteria Desain Alternatif Layout .....	72
Gambar 4. 17 Alternatif Lantai 1 – Lantai 1.....	73
Gambar 4. 18 Alternatif Lantai 1 – Lantai 2.....	73
Gambar 4. 19 Alternatif Lantai 2 – Lantai 1.....	74
Gambar 4. 20 Alternatif Lantai 2 – Lantai 2.....	74
Gambar 4. 21 Kriteria Desain Alternatif Lantai .....	75
Gambar 4. 22 Alternatif Plafon 1 – Lantai 1.....	75
Gambar 4. 23 Alternatif Plafon 1 – Lantai 2.....	76
Gambar 4. 24 Alternatif Plafon 2 – Lantai 1.....	76
Gambar 4. 25 Alternatif Plafon 2 – Lantai 2.....	77
Gambar 4. 26 Kriteria Desain Alternatif Plafon .....	77
Gambar 4. 27 Perspektif Lobby .....	82
Gambar 4. 28 Perspektif Lobby .....	83
Gambar 4. 29 Perspektif Library.....	83
Gambar 4. 30 Perspektif Library.....	83
Gambar 4. 31 Perspektif Hallway .....	84
Gambar 4. 32 Perspektif Hallway .....	84
Gambar 4. 33 Perspektif Foyer .....	84
Gambar 4. 34 Perspektif Foyer .....	85
Gambar 4. 35 Perspektif Kindergarten Class.....	85
Gambar 4. 36 Perspektif Kindergarten Class.....	85
Gambar 4. 37 Perspektif Elementary Class .....	86
Gambar 4. 38 Perspektif Elementary Class .....	86

Gambar 4. 39 Perspektif Toilet Perempuan .....	86
Gambar 4. 40 Perspektif Toilet Laki-laki .....	87
Gambar 4. 41 Perspektif Playground .....	87
Gambar 4. 42 Perspektif Playground .....	87
Gambar 4. 43 Perspektif Playground .....	88
Gambar 4. 44 Gambar Kerja Layout Lantai 1 .....	88
Gambar 4. 45 Gambar Kerja Layout Lantai 2 .....	89
Gambar 4. 46 Aksonometri Lantai 1 .....	89
Gambar 4. 47 Aksonometri Lantai 1 .....	90
Gambar 4. 48 Aksonometri Lantai 2 .....	90
Gambar 4. 49 Aksonometri Lantai 2 .....	91



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Pengguna dan Aktivitas Ruang.....	27
Tabel 2. 2 Tabel Equipment.....	35
Tabel 2. 3 Tabel Kebutuhan Ruang .....	52
Tabel 2. 4 Kriteria Desain.....	53
Tabel 4. 1 Alternatif Furniture .....	78
Tabel 4. 2 Jenis Lampu .....	80
Tabel 4. 3 Perhitungan Titik Lampu .....	81



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masa *Golden Ages* (usia 0 – 6 tahun) merupakan masa paling signifikan dalam perkembangan hidup manusia. Dalam masa ini, anak-anak berada dalam periode sensitif yang mudah menyerap berbagai informasi dan pelajaran dari lingkungan sekitarnya. Mereka berada dalam sebuah fase pengembangan kemampuan kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan sosio emosional (Hijriati, 2016). Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan sebuah pembinaan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar mereka memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Upaya pembinaan ini disebut sebagai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (KEMENDIKBUD, 2014).

Pendidikan Anak Usia Dini mewadahi anak-anak untuk mengembangkan ragam kemampuannya melalui proses pembelajaran dan bermain. Mereka diajak untuk menggunakan otot tubuh, menstimulasi indra-indra tubuh, dan mengeksplorasi dunia sekitarnya. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak agar mereka dapat secara optimal mengembangkan seluruh kemampuan dan potensinya sejak dini. Seluruh kegiatan pembelajaran tersebut dikemas secara berbeda di setiap sekolah PAUD, sesuai dengan basis kurikulum yang mereka gunakan. Contohnya, sekolah Popay Satori Montessori yang menggunakan metode Montessori sebagai basis kurikulum pembelajarannya.

Popay Satori Montessori *School* berkonsentrasi dalam mengembangkan pengalaman anak dalam belajar dan mengasah keterampilan penting seperti konsentrasi, berpikir kritis, kemandirian, dan kerja sama. Demi mewujudkan hal ini, sekolah ini harus memiliki lingkungan sekolah yang sesuai dengan metode pembelajaran Montessori. Karakter lingkungan dan suasana yang memadai memberikan dampak penting dalam perkembangan kognitif anak. Keterikatan antara aktivitas anak dan lingkungan dipercaya dapat membantu anak-anak menjadi seorang pembelajar yang kompeten. Lingkungan yang baik dapat mempengaruhi kreativitas dan motivasi anak untuk mengembangkan keahlian lebih efektif. Pemaparan tersebut meyakinkan penulis bahwa perancangan Popay Satori



Montessori *School* menjadi penting dilakukan untuk mendukung efektivitas belajar anak, serta mempercepat pengembangan keterampilan persepsi, motorik, dan kognitif anak. Perancangan perlu dilakukan untuk menyeimbangkan antara sistem kurikulum dengan lingkungan pembelajaran demi memberikan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

## B. Metode Desain

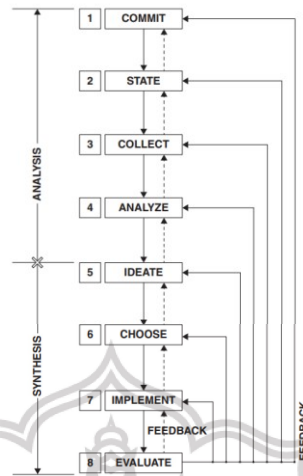
### 1. Proses Desain

Perancangan interior Popay Satori Montessori *School* ini menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Berdasarkan buku *designing interior* (Kilmer & Kilmer, 2014), proses desain dibagi menjadi dua fase utama, yaitu fase analisis yang termasuk dalam kategori *programming* dan tahap sintesis yang termasuk dalam langkah *designing*. Tahap pertama analisis merupakan proses analisa masalah. Tahap ini mencakup proses pengumpulan data fisik, data non fisik, literatur, dan data tambahan lainnya yang mendukung. Setelah seluruh data terkumpul, selanjutnya masuk ke dalam tahapan *designing*. Pada tahap ini, desainer membuat solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya dan kemudian memilih solusi desain terbaik.

Dari kedua tahap tersebut, proses desain dapat dipecah menjadi delapan langkah spesifik, yaitu:

- a. *Commit* : berkomitmen dan menerima masalah
- b. *State* : mendefinisikan masalah
- c. *Collect* : mengumpulkan data
- d. *Analyze* : menganalisis masalah dari data yang telah terkumpul
- e. *Ideate* : menghasilkan ide-ide dalam bentuk konsep dan skematik
- f. *Choose* : memilih alternatif paling baik dari seluruh ide yang telah dibuat

- g. *Implement* : mengeksekusi alternatif terpilih ke dalam bentuk fisik  
 h. *Evaluate* : meninjau kembali dan membuat penilaian kritis dari desain yang telah dihasilkan



**Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain**

(Sumber: Rosemary Kilmer & Otie Kilmer, 2014:178)

## 2. Metode Desain

### a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Tahap ini diawali dengan penerimaan masalah yang ada. Kemudian, desainer akan mendefinisikan permasalahan yang akan berdampak pada hasil desain. Pada tahap ini, desainer menetapkan masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi. Selanjutnya, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui beberapa proses, seperti survey lokasi *Popay Satori Montessori School*, wawancara dengan pengguna, analisis aktivitas, dokumentasi berupa foto yang menunjukkan beberapa visual ruang kelas, mencari referensi dari proyek serupa, serta mencari literatur pendukung. Setelah proses pengumpulan data, desainer mulai mengidentifikasi keadaan lapangan dengan standar yang ada pada literatur, dimulai dari pembuatan table kriteria, diagram matrix, dan

sebagainya. Proses ini membantu desainer untuk menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah diperoleh.

b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Tahap pencarian ide terdiri atas dua langkah, yaitu proses skematik (pembuatan gambar/ilustrasi) dan pernyataan konsep ke dalam bentuk verbal tertulis. Proses ini dimulai dari pembuatan alternatif-alternatif desain sebagai bentuk dari pemecahan masalah. Alternatif yang dibuat harus sesuai dengan hasil analisa yang telah dikumpulkan sebelumnya. Proses ini mencakup proses sketsa, penerjemahan diagram, dan pembuatan rencana alternatif desain. Selanjutnya, desainer akan memilih alternatif desain terbaik dengan kembali melihat kecocokannya dengan konsep anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan klien. Desain terpilih akan dieksekusi ke dalam bentuk fisik, seperti modelling 3D digital, gambar kerja, rencana anggaran biaya, dan presentasi desain.

c. Metode Evaluasi (Pemilihan Desain)

Tahap evaluasi merupakan tahap peninjauan kembali dan pembuatan penilaian kritis terhadap hasil desain. Desainer akan meninjau kembali apakah desain yang telah dibuat sudah berhasil memecahkan masalah berdasarkan kesesuaian rancangan dengan kriteria desain yang berbentuk pembahasan deskriptif. Hasil evaluasi berupa pembahasan sistematis yang menunjukkan hasil rancangan telah menjawab permasalahan desain dan sesuai dengan fokus/sasaran desain.