

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH DOA  
BUKIT RHEMA SEBAGAI TEMPAT WISATA  
DI MAGELANG**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Hanif Hermawan**

**NIM 1612037023**

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

**2023**

## ABSTRAK

Rumah Doa Bukit Rhema adalah salah satu penggerak desa wisata Borobudur dan ekonomi kerakyatan melalui bundling tiket masuk Bukit Rhema dengan Singkong Desa (*Latela Gombong Cassava*). *Latela Gombong Cassava* merupakan singkong yang dihasilkan dan diproses warga sekitar Bukit Rhema terus berkembang menjadi wisata religi, wisata edukasi dan wisata alam di Magelang. Bukit Rhema juga salah satu ikon wisata di Kabupaten Magelang.

Proses perancangan desain interior Rumah Doa Bukit Rhema dengan konsep "*The Essential of Nature for Enviromental Stressors*" dengan pendekatan tema dan gaya *Green Design* karena lokasinya yang berada diperbukitan dan masih dikelilingi vegetasi alami serta penerapan interior dengan material berkelanjutan seperti batu, kayu, semen dan material olahan yang ramah lingkungan sebagai bentuk kontribusi terhadap ekosistem alam.

**Kata Kunci:** Rumah Doa Bukit Rhema, Gereja, Wisata, *Green Design*

### ABSTRACTS

*The Bukit Rhema Prayer House is one of the drivers of the Borobudur tourism village and the people's economy through bundling the entrance ticket to Bukit Rhema with Village Cassava (Latela Gombong Cassava). Latela Gombong Cassava is cassava produced and processed by residents around Bukit Rhema which continues to develop into religious tourism, educational tourism and natural tourism in Magelang. Rhema Hill is also a tourist icon in Magelang Regency.*

*The process of designing the interior design of the Bukit Rhema Prayer House with the concept of "The Essential of Nature for Environmental Stressors" with a Green Design theme and style approach because of its location in the hills and still surrounded by natural vegetation and the application of interiors with sustainable materials such as stone, wood, cement and other materials. environmentally friendly preparations as a form of contribution to the natural ecosystem.*

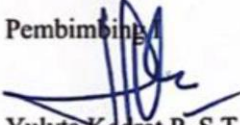
**Keywords:** *Bukit Rhema House of Prayer, Church, Tourism, Green Design*

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH DOA BUKIT RHEMA SEBAGAI TEMPAT WISATA DI MAGELANG** diajukan oleh Hanif Hermawan, NIM 1612037023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

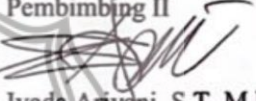
Pembimbing I

  
Yulyta Kodrat P. S.T.,M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

NIDN.0027077005


Pembimbing II

  
Ivada Ariyani, S.T.,M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001

NIDN.0014057604

Cognate/Anggota

  
Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

NIDN.0029117906

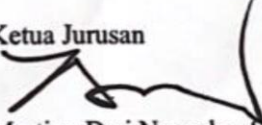
Ketua Program Studi

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

NIP. 19730129 200501 1 001

NIDN.0029017304

Ketua Jurusan

  
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



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR RUMAH DOA BUKIT RHEMA SEBAGAI TEMPAT WISATA DI MAGELANG”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Jurusan Desain, Program Studi Strata I (Satu) Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ucapkan teima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

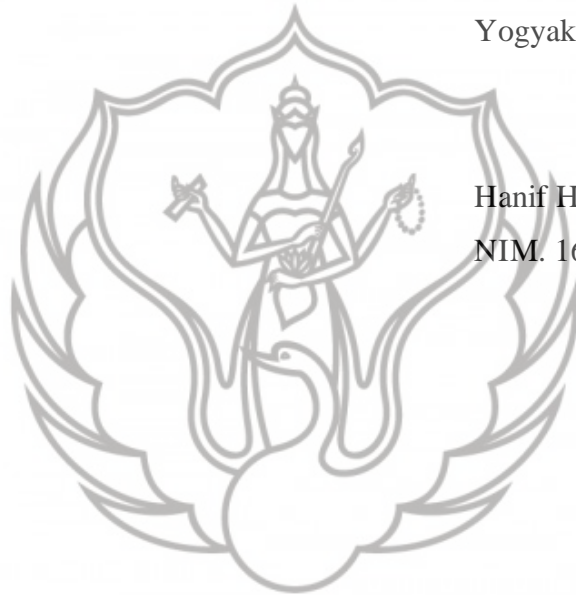
1. Allah SWT yang telah memberi berkat yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar.
2. Bp. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta & Bp. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
3. Bp. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn, M.T. selaku dosen wali penulis di Program Studi Desain Interior.
4. Ibu Yulyta Kodrat P, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
5. Ibu Ivada Ariyani S.T., M.Des., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir.
6. Bp. Hangga Hardhika S.Sn., M.Ds., selaku dosen *cognate* atas masukan dan saran untuk pengerjaan tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior atas segala ilmu yang telah diberikan.
8. Seluruh pengurus Bukit Rhema sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini ini.
9. Serta seluruh teman dan pihak yang telah membantu penulis

dalam proses pelaksanaan dan penyusunan tugas akhir karya perancangan interior ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun sebagai pembelajaran di masa yang akan datang.

Penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan tugas akhir karya perancangan interior ini dan semoga hasilnya dapat bermanfaat bagi penulis, institusi pendidikan dan para pembaca.

Yogyakarta, 25 Juni 2023



Hanif Hermawan  
NIM. 1612037023

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACTS</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Metode Desain</b> .....	3
1. Proses desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
<b>BAB II</b> .....	6
<b>PRA DESAIN</b> .....	6
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	6
1. Tinjauan Umum .....	6
2. Tinjauan Khusus .....	10
<b>B. Program Desain</b> .....	12
1. Tujuan Desain .....	12
2. Sasaran Desain .....	12
3. Data .....	13
a. Data Non Fisik .....	13
b. Data Fisik .....	20
c. Data Literatur .....	44
<b>BAB III</b> .....	54
<b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	54
A. Pernyataan Masalah .....	54
B. Ide Solusi Desain .....	54

<b>BAB IV</b> .....	56
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	56
A. Alternatif Desain .....	56
1. Alternatif Estetika Ruang .....	56
1. Alternatif Penataan Ruang .....	62
2. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	74
3. Alternatif Pengisi Ruang .....	84
B. Hasil Desain .....	92
<b>BAB V</b> .....	103
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	103
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	104



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Freamwork for innovation Double Diamond</i> .....	3
Gambar 2.1. <i>Founder</i> Rumah Doa Bukit Rhema: .....	13
Gambar 2.2. Logo Rumah Doa Bukit Rhema .....	16
Gambar 2.3. Struktur Organisasi Bukit Rhema.....	17
Gambar 2.4. <i>Site</i> Lokasi Bukit Rhema .....	20
Gambar 2.5. Vegetasi Sekitar Lokasi Bukit Rhema.....	20
Gambar 2.6. Arah Angin dan Matahari.....	21
Gambar 2.7. Fasad Bangunan .....	21
Gambar 2.8. Denah Eksisting Lantai 1 .....	22
Gambar 2.9. Denah Eksisting Lantai 2 .....	23
Gambar 2.10. Denah Eksisting Lantai 3 .....	24
Gambar 2.11. Denah Eksisting Lantai 3 .....	25
Gambar 2.12. Denah Eksisting Lantai 1 .....	26
Gambar 2.13. Zoning dan Sirkulasi Pengguna lantai 2.....	27
Gambar 2.14. Zoning dan Sirkulasi Pengguna Lantai 3 .....	28
Gambar 2.15. Pencahayaan Ruang .....	29
Gambar 2.16. Penghawaan Ruang .....	30
Gambar 2.17. Elemen Dinding .....	31
Gambar 2.18. Elemen Lantai.....	32
Gambar 2.19. Elemen Dinding .....	33
Gambar 2.20. Elemen Dekoratif .....	34
Gambar 2.21. Ruang Doa Pribadi .....	35
Gambar 2.22. Interior Ruang Doa Pribadi .....	36
Gambar 2. 23. Interior Ruang Doa Pribadi .....	36
Gambar 2.24. Pertapaan Batu Pertama.....	37
Gambar 2.25. Pondok Daud .....	37
Gambar 2.26. Galeri Arsip .....	38
Gambar 2.27 Interior Gereja dari depan/ <i>Hall</i> .....	38
Gambar 2.28. Interior Gereja Depan/ <i>Hall</i> .....	39
Gambar 2.29. Interior Lantai 3a bagian depan.....	39
Gambar 2.30. Interior Lantai 3a bagian depan.....	39
Gambar 2.31. Interior Lantai 4a bagian depan.....	40
Gambar 2.32. Interior Lantai 4a bagian depan.....	40
Gambar 2.33. Lantai 5 <i>Spot View</i> dan ruang transit.....	41
Gambar 2.34. Lantai 6 Ruang Pemutaran video dan.....	41
Gambar 2.35. Wall of hope dan pohon kehidupan.....	42
Gambar 2.36. Interior <i>Lounge</i> Lantai 3b.....	42
Gambar 2.37. Kedai /kafetaria .....	43
Gambar 2.38. Interior <i>Lounge</i> Lantai 4b.....	43
Gambar 2.39. Kafe semin outdoor di rooftop belakang.....	44



Gambar 2.40. Antropometri Meja Mimbar .....	48
Gambar 2.41. Antropometri Bangku Gereja .....	49
Gambar 2.42. Antropometri display karya 2D .....	51
Gambar 2.43. Antropometri Jarak pandang optimal .....	51
Gambar 2.44. Antropometri aktivitas kafe .....	52
Gambar 3.1. <i>Mind Map</i> Perancangan Desain .....	55
Gambar 4.1. Sketsa Tipologi bangunan .....	56
Gambar 4.2. Transformasi Bentuk .....	57
Gambar 4.3. Sketsa Ideasi .....	58
Gambar 4.4. Interpretasi pengembangan bentuk .....	59
Gambar 4.5. Skema Material dan Skema Warna .....	59
Gambar 4.6. Suasana Ruang Alternatif 1 .....	60
Gambar 4.7. Suasana Ruang Alternatif 2 .....	61
Gambar 4.8. Diagram <i>Matrix</i> Alternatif 1 .....	62
Gambar 4.9. Diagram <i>Matrix</i> Alternatif 1 .....	62
Gambar 4.10. Diagram <i>Bubble</i> Alternatif 1 .....	63
Gambar 4.11. Diagram <i>Bubble</i> Alternatif 2 .....	63
Gambar 4.12. Zoning dan Surkulasi Lantai 1 .....	64
Gambar 4.13. Zoning dan Surkulasi Lantai 2 .....	65
Gambar 4.14. Zoning dan Surkulasi Lantai 3 .....	66
Gambar 4.15. Zoning dan Surkulasi Lantai 4 .....	67
Gambar 4.16. Zoning dan Surkulasi Lantai 5 .....	68
Gambar 4.17. Zoning dan Surkulasi Lantai 6 .....	68
Gambar 4.18. Layout Lantai 1 .....	69
Gambar 4.19. Layout Lantai 2 .....	70
Gambar 4.20. Layout Lantai 3 .....	71
Gambar 4.21. Layout Lantai 4 .....	72
Gambar 4.22. Layout Lantai 5 .....	73
Gambar 4.23. Layout Lantai 6 .....	73
Gambar 4.24. Rencana Lantai 1 .....	74
Gambar 4.25. Rencana Lantai 2 .....	75
Gambar 4.26. Rencana Lantai 3 .....	76
Gambar 4.27. Rencana Lantai 4 .....	77
Gambar 4.28. Rencana Lantai 5 .....	78
Gambar 4.29. Rencana Lantai 6 .....	78
Gambar 4.30. Rencana <i>Ceiling</i> 1 .....	79
Gambar 4.31. Rencana <i>Ceiling</i> 2 .....	80
Gambar 4.32. Rencana <i>Ceiling</i> 3 .....	81
Gambar 4.33. Rencana <i>Ceiling</i> 4 .....	82
Gambar 4.34. Rencana <i>Ceiling</i> 5 .....	83
Gambar 4.35. Rencana <i>Ceiling</i> 5 .....	83
Gambar 4.36. Elemen Khusus 1 .....	84
Gambar 4.37. Elemen Khusus 2 .....	85
Gambar 4.38. Furniture Custom 1 .....	86
Gambar 4.39. Furniture Custom 1 .....	87

Gambar 4.40.Furniture Custom 1 .....	88
Gambar 4.41.Entrance Lt.1 .....	93
Gambar 4.42.Rumah Doa Privat Lt.1.....	93
Gambar 4.43.Ruang Baca Lt.1 .....	94
Gambar 4.44.Pertapaan Pertama Lt.1.....	94
Gambar 4.45.Interior Ruang Doa Privat Lt.1.....	95
Gambar 4.46.Sirkulasi Wisatawan Lt.1 .....	95
Gambar 4.47.Kegiatan doa pribadi pada ruang doa umum Lt.1 .....	96
Gambar 4.48.Perspektif Ruang Doa Umum Lt.1 .....	96
Gambar 4.49.Area Tunggu Ruang Doa Umum Lt.1 .....	97
Gambar 4.51.Interior Ruang Doa Umum 4 orang Lt.1 .....	97
Gambar 4.51.Wall of Hope Lt.1.....	98
Gambar 4.52.Interior Gereja & Hall 1 Lt.2.....	98
Gambar 4.53.Interior Gereja & Hall 2 Lt.2.....	99
Gambar 4.54.Interior Galeri Arsip Bukit Rhema .....	99
Gambar 4.55.Interior Galeri Seni .....	100
Gambar 4.56.Spot View & Galeri.....	100
Gambar 4.57.Spot View & Galeri.....	101
Gambar 4.58. Lounge Kafe Lt.3b.....	101
Gambar 4.59.Kafe & rooftop view Lt 4b.....	102
Gambar 4.60.Kafe & rooftop view Lt 4b.....	102
Gambar 0.1.Hall /Ruang Utama Gereja .....	108
Gambar 0.2.Hall /Ruang Utama Gereja .....	108
Gambar 0.3.Hall /Ruang Utama Gereja .....	109
Gambar 0.4.Akses Wisatawan dan jemaat ruang doa.....	109
Gambar 0.5.Ruang Doa Pribadi .....	110
Gambar 0.6.Lantai 3 depan, Ruang dengan lukisan dinding .....	110
Gambar 0.7.Lantai 4 depan, Ruang dengan lukisan dinding .....	111
Gambar 0.8.Lantai 5 kepala, Ruang dengan tempelan foto tempat wisata.....	111
Gambar 0.9.Lantai 6, video tentang bukit rhema.....	112
Gambar 0.10.Perspektif Manual Gereja 1 .....	113
Gambar 0.11.Perspektif Manual Ruang Doa Pribadi.....	113
Gambar 0.11.Perspektif Manual Ruang Doa Umum .....	114
Gambar 0.13.Perspektif Manual Gereja 2 .....	114
Gambar 0.15.Skema Material.....	115

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.Fungsi dan Pengguna Ruang.....	18
Tabel 2.2.Luas Ruang yang akan didesain.....	35
Tabel 2.3.Jenis Sirkulasi Penghubung.....	45
Tabel 2.4.Jenis Bentuk ruang sirkulasi.....	45
Tabel 2.5.Jenis Pola Sirkulasi .....	46
Tabel 2.6.Jenis Element sirkulasi.....	47
Tabel 2.7.Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	53
Tabel 4.1.Daftar Kebutuhan Lampu.....	89
Tabel 4.2.Perhitungan Pencahayaan Buatan .....	90
Tabel 4.3.Perhitungan HVAC khusus.....	92
Tabel 0.1.Analisa Harga Satuan Pekerjaan .....	119
Tabel 0.2.Analisa Harga Satuan Pekerjaan .....	120
Tabel 0.3.Analisa Harga Satuan Pekerjaan .....	121
Tabel 0.4.Analisa Harga Satuan Pekerjaan .....	122
Tabel 0.5.Analisa Harga Satuan Pekerjaan .....	123
Tabel 0.6.Analisa Harga Satuan Pekerjaan .....	124
Tabel 0.7.Analisa Harga Satuan Pekerjaan .....	125
Tabel 0.8.Analisa Harga Satuan Pekerjaan .....	126
Tabel 0.9.Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya.....	127



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Sri Nurhayati Qodriyatun, dkk, (2018) Pariwisata adalah salah satu kegiatan yang dapat menunjang pengembangan suatu wilayah. Hasil riset World Bank menyatakan bahwa sektor pariwisata merupakan penyumbang yang paling mudah untuk devisa dan pendapatan domestik bruto (PDB) suatu negara. World Bank mencatat investasi di pariwisata sebesar US\$1 juta mampu mendorong 170% dari PDB. Ini merupakan dampak ikutan tertinggi suatu industri kepada negaranya, karena industri pariwisata mampu menggerakkan usaha kecil menengah seperti kuliner, cendera mata, transportasi, dan lain-lain. Oleh karenanya, sektor pariwisata kini menjadi primadona dalam pembangunan nasional. Sumbangan devisa maupun penyerapan tenaga kerja dalam sektor pariwisata amat signifikan bagi devisa negara. Pada tahun 2016, sektor pariwisata menyumbang devisa sebesar US\$13,568 miliar, berada di posisi kedua setelah crude palm oil (CPO) US\$15,965 miliar. Naik dibandingkan tahun 2015 yang hanya US\$12,225 miliar dan saat itu berada di posisi keempat di bawah minyak dan gas bumi (migas) US\$18,574 miliar, CPO US\$16,427 miliar, dan batu bara US\$14,717 miliar. Perkembangan sektor pariwisata Indonesia didukung dengan adanya Peraturan Pemerintah No 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional (RIPPARNAS) Tahun 2010–2025. Selain itu ada juga target kunjungan 20 juta wisatawan mancanegara hingga tahun 2019 yang ditetapkan oleh pemerintah (Sri Nurhayati Qodriyatun, 2018).

Menurut Badan Pusat Statistika Jawa Tengah (2022) Sejak tahun 2020, pada masa pandemi COVID-19 jumlah wisatawan tahun mengalami penurunan yang cukup drastis, yaitu sebesar 61,25 persen di tahun 2020. Sementara itu jumlah wisatawan tahun 2021 sebanyak 21,33 juta, terdiri atas 1,8 ribu wisatawan asing, dan 21,33 juta wisatawan domestik. Jumlah wisatawan tersebut mengalami penurunan 6,05 persen dibanding tahun 2020, yaitu sebesar 22,71 juta. Meskipun pada 2021 penurunan total jumlah wisatawan tidak sebesar penurunan tahun 2020, perubahan jumlah

wisatawan mancanegara masih cukup tinggi, yaitu mengalami penurunan jumlah kunjungan sebesar 99,71 persen dari 78,29 juta wisatawan mancanegara menjadi 1,8 ribu wisatawan. Jumlah wisatawan domestik juga mengalami penurunan pada tahun 2021, meskipun hanya 5,73 persen. Penurunan tersebut cukup rendah jika dibandingkan penurunan tahun 2020 hingga mencapai 60,92 persen. (Badan Pusat Statistika Jawa Tengah, 2022).

Bukit Rhema (Gereja Ayam) menjadi salah satu penggerak desa wisata Borobudur dan ekonomi kerakyatan melalui bundling tiket masuk Bukit Rhema dengan Singkong Desa (Latela Gombong Cassava). Latela Gombong Cassava merupakan singkong yang dihasilkan dan diproses warga sekitar Bukit Rhema (Gereja Ayam). Bukit Rhema terus berkembang menjadi wisata religi, wisata edukasi dan wisata alam di Magelang. Bukit Rhema merupakan salah satu ikon wisata di Kabupaten Magelang. Tempat ini memiliki kekurangan dalam aspek sign system, sirkulasi pengunjung, jalur keluar dan penggunaan ruangan secara maksimal. Pentingnya pariwisata sebagai penyumbang pendapatan negara dan penyerapan tenaga kerja, dan penurunan jumlah pengunjung akibat kondisi pandemi merupakan alasan dipilihnya desain tempat wisata Bukit Rhema.

Desain interior Rumah Doa Bukit Rhema sebagai salah satu penggerak desa wisata Borobudur dan ekonomi kerakyatan melalui kerjasama dengan masyarakat sekitar dapat dikatakan sebagai implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam aspek Pengabdian kepada Masyarakat melalui kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat. (Pasal 1 Ayat 9 dan 11 UU No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi).

Proses perancangan desain interior perlu dilakukan untuk meningkatkan aspek keindahan dan fungsi Bukit Rhema sebagai tempat wisata yang menjadi tujuan utama wisatawan yang berkunjung ke Magelang.

Tujuan perencanaan desain untuk meningkatkan nilai estetika dan fungsi diharapkan dapat meningkatkan minat wisatawan yang berkunjung. Peningkatan minat wisatawan secara langsung akan berkontribusi pada peningkatan penjualan produk dan penggunaan jasa masyarakat setempat

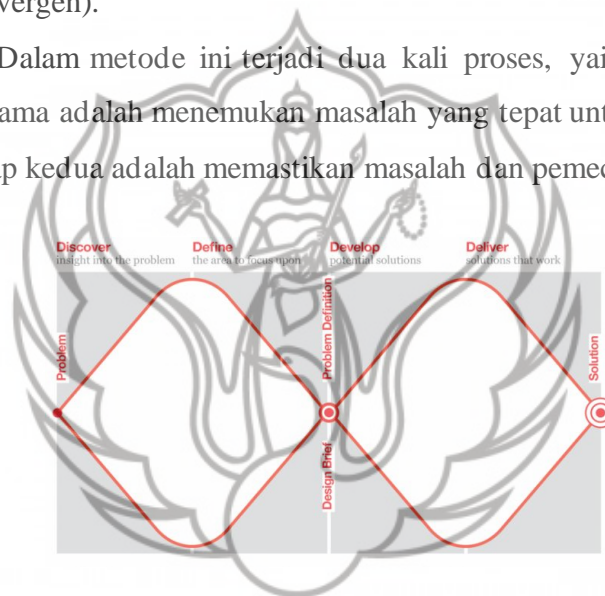
yang berarti meningkatnya kesejahteraan masyarakat sekitar, meningkatnya pendapatan daerah, pelaku usaha, devisa dan penyerapan tenaga kerja yang lebih banyak.

## B. Metode Desain

### 1. Proses desain

Proses perancangan interior Rumah Doa Bukit Rhema penulis menggunakan proses desain *Double Diamond* yang dikemukakan oleh *The British Design Council* dengan mengumpulkan ide-ide dan opsi-opsi sebanyak mungkin (berpikir divergen) kemudian mengambil tindakan yang tepat untuk menentukan opsi yang terbaik (berpikir konvergen).

Dalam metode ini terjadi dua kali proses, yaitu hasil dari tahap pertama adalah menemukan masalah yang tepat untuk diselesaikan dan tahap kedua adalah memastikan masalah dan pemecahan masalah.



Gambar 1.1. *Freamework for innovation Double Diamond*  
(Sumber: *Design Council's.*)

Penjelasan tentang isi diagram di atas:

#### a. *Discover* : Fase Penemuan

Untuk mendapatkan hasil dari Fase Penemuan, perlu dipahami terlebih dahulu objek yang akan dirancang sehingga dapat ditemukan inti permasalahan dengan cara mendengar, melihat, dan merasakan dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, akan ditemukan pemicu baik berupa ide, masalah, tantangan maupun perubahan.

#### b. *Define* : Fase Penetapan

Menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil riset di tahap sebelumnya, mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis. Hasil dari tahap ini adalah final brief terkait masalah yang akan dipecahkan.

c. *Develop* : Fase Pengembangan

Proses pengembangan solusi yang mungkin dilakukan. Proses ini dimulai dengan ideation atau pengumpulan ide – ide secara kreatif yang selanjutnya diseleksi (evaluasi) berdasarkan kriteria – kriteria.

d. *Deliver* : Fase Pengantaran

Proses deliver adalah proses akhir saat sebuah desain diproduksi dan diluncurkan / ditawarkan kepada konsumen / pasar. Pada tahap ini dapat dilakukan pembuatan prototipe seperti mockup, poster, rendering 3D model, dll untuk kemudian diuji / dievaluasi.

2. Metode Desain

Metode Desain yang akan digunakan dalam perancangan Interior Rumah Doa Bukit Rhema Borobudur, kabupaten Magelang ini adalah *Double Diamond* dari *The British Design Council*.

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah.

Dalam *Double Diamond*, pengumpulan data dan penelusuran masalah ada pada tahap *Discover*. Untuk dapat memunculkan kebutuhan dalam proses perancangan, hal pertama yang dilakukan adalah menemukan permasalahan. Informasi terkait permasalahan yang ada pada Interior Rumah Doa Bukit Rhema akan digali dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dari klien dan observasi langsung untuk mendapat pandangan dari desainer. Wawancara akan dilakukan kepada pengelola dan karyawan bahkan pengunjung/wisatawan. Sedangkan observasi langsung dilakukan untuk mendapatkan data berupa Lokasi Proyek, Denah Proyek, Foto/Dokumentasi Fasad dan Situasi Eksisting

Interior, Aktifitas Pengguna Ruang, Unsur Pembentuk dan Pengisi Ruang, Material, Suasana, Kondisi Penghawaan, dan Pencahayaan.

Berikutnya adalah mengumpulkan data untuk menilai hasil kondisi fisik dan non fisik Rumah Doa Bukit Rhema saat ini dan apa yang harus dilakukan untuk mendapat hasil yang optimal. Data literatur yang dikumpulkan berupa standar pembangunan tempat wisata, material, fasilitas, serta kondisi budaya yang ada di magelang.

Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah tahap *Define* yakni melakukan analisis semua hasil riset untuk menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Hasil dari tahap ini adalah final brief terkait masalah yang akan dipecahkan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Pencarian Ide dan Pengembangan Desain dalam tahapan *Double Diamond*, masuk dalam tahap *Develop*. Pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan sebagai solusi bagi permasalahan desain. Penemuan berbagai ide ini dapat dilakukan dengan cara *brain mapping*. Pengembangan ide dan konsep ini melahirkan beberapa alternatif diantaranya alternatif zoning, alternatif sirkulasi, material, tampilan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon), serta bentuk dan ukuran furnitur.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap selanjutnya adalah evaluasi pemilihan desain. Alternatif – alternatif yang telah didapat pada fase pengembangan ide, dilakukan evaluasi dengan kriteria – kriteria seperti fungsi, tujuan, kemanfaatan, bentuk, dan estetika berdasarkan studi sebelumnya sehingga mendapatkan alternatif terbaik.

Setelah menemukan alternatif terbaik, masuk dalam fase *Deliver*. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *prototype* berupa gambar kerja, 3D render, poster, dan animasi