

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
RUMAH IVAA (*INDONESIAN VISUAL ART ARCHIVE*)
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh :

Syaiful Anwar

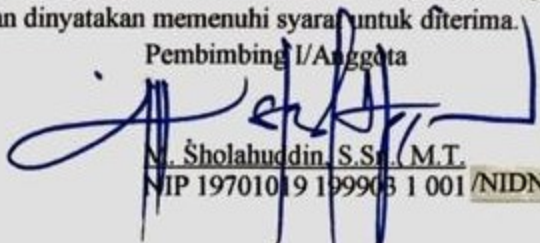
NIM 1511986023

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

2019

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR RUMAH IVAA (INDONESIAN VISUAL ART ARCHIVE) YOGYAKARTA** diajukan oleh Syaiful Anwar, NIM 1511986023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 6 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

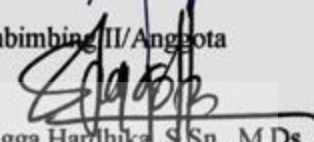
Pembimbing I/Anggota



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

NIP 19701019 199903 1 001 /NIDN 0019107005

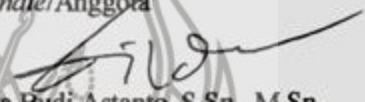
Pembimbing II/Anggota



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

NIP: 19791129 200604 1 003 /NIDN 0029117906

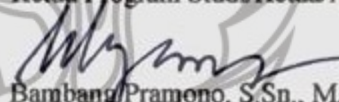
Cognate/Anggota



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

NIP: 19730129 200501 1 001 /NIDN 0029017304

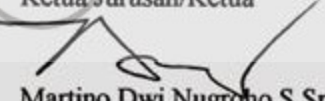
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP: 19730830 200501 1 001 /NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 195908021988032 002 /NIDN 0002085909

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Gusti Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya, Muhammad Jupri dan Almarhumah Rahmawati serta kakak saya Ainul Yaqin yang selalu memberikan do'a, dorongan mental dan material.
4. Yth. Bapak M.Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Mbak Lisis, Mbak Sukma, Mas Dwi, Pak Santosa, Mas Yoga dan seluruh staff IVAA (*Indonesian Visual Art Archive*) yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait Rumah IVAA.
11. Teman-teman Rumah Sawit, Kontrakan Niten, Kontrakan 17, Parkiran Interior, Kantin Klub, IMDI, Fajar, Dhamar, Rana, Lina, Batari, Bara, Bahij, Dhina, Arin, Andre, Rais, Febi, Edwin, Jalu, Sidiq, Acit, Refo, Raja, Edi, Hendra.
12. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Sakomah, Indis, Gradasi, Konco Kndunk, Guratan, Dimensi, Poros, Skala.
13. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
14. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 8 Januari 2020

Syaiful Anwar
NIM 1511986023

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Januari 2020

Syaiful Anwar
NIM 1511986023



ABSTRAK

IVAA (*Indonesian Visual Art Archive*) merupakan lembaga yayasan non pemerintah yang bergerak di bidang seni rupa. Letak dari IVAA berada di tengah pemukiman penduduk di daerah Dipowinatan Yogyakarta. IVAA memiliki fungsi sebagai wadah industri kreatif yang menyokong aktivitas pengembangan maupun perekaman perjalanan seni visual, pameran, dan lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan ruang yang nyaman dan mampu mendukung suasana yang kolaboratif serta dapat mengakomodasi berbagai kegiatan penggunaannya. Proses design dimulai dengan mengumpulkan data berupa fakta lapangan yang meliputi pengukuran, pengamatan dan wawancara dari sumber yang terkait. Selanjutnya dengan memaparkan masalah yang terdapat pada Rumah IVAA, permasalahan tersebut akan menjadi acuan untuk mencari solusi berupa ide dan pengembangan desain. Beberapa ide akan dilakukan evaluasi untuk mendapatkan desain terbaik. Dari hal tersebut terciptalah konsep “*Spirit of Srawung*” sebagai acuan dalam menciptakan suasana kolaboratif yang diharapkan mampu mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di Rumah IVAA. Konsep tersebut diaplikasikan dengan menerapkan konsep *open space* dengan layout yang *flexible* serta furniture yang *moveable* yang dikemas dengan gaya *tropical contemporer*. Gaya tropis sesuai eksisting dari arsitektur bangunannya, dikombinasikan dengan gaya kontemporer yang diharap dapat meningkatkan minat kunjung masyarakat.

Kata kunci: perpustakaan, arsip, *srawung*, *visual art*, *tropical contemporer*

ABSTRACT

IVAA (Indonesian Visual Art Archive) is a non-government foundation that engaged in field of fine arts. IVAA is located in the middle of residential area in Dipowinatan, Yogyakarta. IVAA has function as a place for creative industries to support developing and also recording visual arts footage, exhibition, etc. Therefore, IVAA needs a comfortable space and also can support a collaborative ambience and also can accommodate various user activities. The design process begins with collect the data in the form of the fact the field which includes the measurement of, observation and an interview from a source of related. Hereafter will be found problem statements of IVAA House, these problem statements will be the reference to seek solutions in the form of design solution idea and design development. Some ideas will be evaluated to get the best design. “Spirit of Srawung” created from those steps as a reference to build collaborative ambience which is expected to be able to optimize on going activities in IVAA House. That concept is applicated by combining the Open Space concept with the flexible layout and movable furniture which packed with tropical style according to the existing layout from the building architecture and combined with contemporer style that expected to be able to increase the visitor interest.

Keywords: *library, archive, srawung, visual arts, tropical contemporer*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	2
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
1. Tinjauan Pustaka Objek.....	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	16
B. PROGRAM DESAIN	17
1. Tujuan Desain.....	17
2. Sasaran Desain	17
C. DATA.....	17
BAB III	49
PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAIN.....	49
A. PERMASALAHAN DESAIN	49

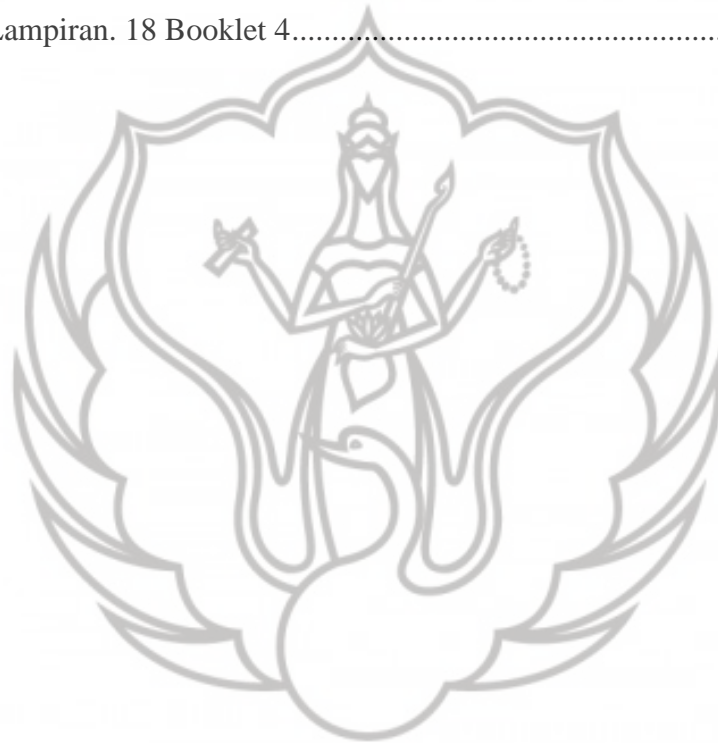
B. IDE SOLUSI DESAIN	49
1. Konsep perancangan	49
3. Solusi Permasalahan Per-ruang	54
BAB IV	56
PENGEMBANGAN DESAIN.....	56
A. Alternativ Desain	56
1. Alternatif Penataan Ruang.....	56
2. Alternatif Estetika Ruang	67
3. Alternatif Estetika Ruang	73
4. Alternatif Pengisi Ruang	76
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	82
No. 83	
Jenis Lampu.....	83
Keterangan.....	83
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	90
1. Hasil Render Perspektif.....	91
2. Hasil Perspektif Manual	95
3. <i>Axonometri</i>	96
BAB IV	98
PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. 1 Logo <i>Indonesian Visual Art Archive</i> (IVAA)	18
Gambar 2. 2 <i>Site Plan Indonesian Visual Art Archive</i> (IVAA)	19
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi IVAA.....	19
Gambar 2. 4 Denah <i>Existing</i> Rumah IVAA Lantai 1.....	21
Gambar 2. 5 Denah <i>Existing</i> Rumah IVAA Lantai 2.....	22
Gambar 2. 6 Denah <i>Existing</i> Rumah IVAA Lantai 3.....	23
Gambar 2. 7 Foto Fasad Bangunan Rumah IVAA	24
Gambar 2. 8 Jalan Depan Bangunan Rumah IVAA	25
Gambar 2. 9 Foto pintu masuk Rumah IVAA	25
Gambar 2. 10 Foto <i>front desk</i> Rumah IVAA.....	26
Gambar 2. 11 Foto area pustaka & area baca Rumah IVAA	26
Gambar 2. 12 Foto area mini amphitheater Rumah IVAA	27
Gambar 2. 13 Foto area kerja Rumah IVAA	27
Gambar 2. 14 Foto area <i>pantry</i> Rumah IVAA.....	28
Gambar 2. 15 Foto area baca lantai 2 Rumah IVAA	28
Gambar 2. 16 Foto area pustaka dan area baca lantai 2 Rumah IVAA	29
Gambar 2. 17 Foto ruang pameran lantai 2 Rumah IVAA	29
Gambar 2. 18 Foto ruang residensial lantai 3 Rumah IVAA.....	30
Gambar 2. 19 Foto ruang residensial lantai 3 Rumah IVAA.....	30
Gambar 2. 20 Foto material lantai semen ekspos Rumah IVAA.....	31
Gambar 2. 21 Foto material dinding Rumah IVAA.....	31
Gambar 2. 22 Foto material plafon Rumah IVAA.....	32
Gambar 2. 23 Jarak bersih sirkulasi	38
Gambar 2. 24 Standarisasi untuk rak buku	40
Gambar 2. 25 Ruang gerak minimum didalam jangkauan ruang baca	41
Gambar 2. 26 Standarisasi pada <i>Front Desk</i>	41
Gambar 2. 27 Standarisasi pada <i>Shared Work Station</i>	42
Gambar 2. 28 Standarisasi pada <i>Electronic Work Station</i>	42
Gambar 3. 1 Suasana gardu ronda	50

Gambar 3. 2 Sketsa ideasi penerapan adaptasi dari bentuk gardu ronda	51
Gambar 3. 3 Sketsa ideasi penerapan adaptasi dari bentuk angkringan	51
Gambar 3. 4 Suasana ruang open space	52
Gambar 3. 5 Sketsa ideasi <i>open space</i>	52
Gambar 3. 6 Salah satu sudut di Rumah IVAA	53
Gambar 3. 7 <i>Mind Mapping</i>	54
Gambar 4. 33 Alternatif Desain <i>Library Desk</i>	79
Gambar 4. 34 Alternatif Desain <i>Office Desk</i>	79
Gambar 4. 35 Alternatif <i>Furniture</i> Fabrikasi	80
Gambar 4. 36 Alternatif <i>Furniture</i> Fabrikasi	81
Gambar 4. 37 Ilustrasi Penghawaan Alami Rumah IVAA	88
Gambar 4. 38 Perspektif Resepsionis	91
Gambar 4. 39 Perspektif Komunal <i>Space</i>	91
Gambar 4. 40 Perspektif Komunal <i>Space</i> dan Area Baca.....	92
Gambar 4. 41 Perspektif Perpustakaan dan Area Baca Lantai 2	92
Gambar 4. 42 Perspektif Area Baca Lantai 2.....	93
Gambar 4. 43 Perspektif Area Staff.....	93
Gambar 4. 44 Perspektif Area Staff	94
Gambar 4. 45 Perspektif Area Pantry	94
Gambar 4. 46 Perspektif Manual <i>Communal Space</i>	95
Gambar 4. 47 Perspektif Manual Area Pantry	95
Gambar 4. 48 Axonometri Lantai 1	96
Gambar 4. 49 Axonometri Lantai 2	96
Gambar 4. 50 Axonometri Lantai 3	97
Gambar Lampiran. 1 Surat Izin Survey	101
Gambar Lampiran.2 Fasad Bangunan Rumah IVAA	102
Gambar Lampiran. 3 Pintu Masuk Rumah IVAA	102
Gambar Lampiran. 4 Perpustakaan dan Area Baca	103
Gambar Lampiran. 5 Area Mini Amphiteater.....	103
Gambar Lampiran. 6 Area Staff.....	104
Gambar Lampiran. 7 Area Baca Lantai 2	104
Gambar Lampiran. 8 Axonometri	105

Gambar Lampiran. 9 Sisi Desain Unggulan yang Dibuat Maket 1:20	106
Gambar Lampiran. 10 Perspektif Manual <i>Communal Space</i>	107
Gambar Lampiran. 11 Perspektif Mnuual Area <i>Pantry</i>	107
Gambar Lampiran. 12 Poster 1	108
Gambar Lampiran. 13 Poster 2	109
Gambar Lampiran. 14 Poster 3	110
Gambar Lampiran. 15 Booklet 1	111
Gambar Lampiran. 16 Booklet 2	111
Gambar Lampiran. 17 Booklet 3	112
Gambar Lampiran. 18 Booklet 4	112



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Besaran Intensitas Pencahayaan.....	43
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan Rumah IVAA	45
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi.....	54
Tabel 4. 1 Jenis Lampu yang Diginakan.....	82
Tabel 4. 2 Jenis AC yang Digunakan.....	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Era globalisasi saat ini sangat mempengaruhi kehidupan organisasi baik milik pemerintah, swasta, maupun perorangan. Organisasi dituntut untuk mengoptimalkan kinerjanya dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsi. Pelaksanaan tugas pokok dan fungsi oleh organisasi selalu menghasilkan informasi. Informasi yang cepat, tepat, dan akurat inilah yang akan memberi kontribusi besar di dalam kinerja organisasi. Salah satu organisasi yang ada di Yogyakarta adalah IVAA (*Indonesian Visual Art Archive*).

Indonesian Visual Art Archive (IVAA) Yogyakarta adalah sebuah lembaga yayasan non pemerintah yang bergerak di bidang seni rupa. Arsip yang dikelola IVAA adalah arsip jenis heritage atau arsip sejarah yaitu arsip seni rupa yang perlu dilestarikan, arsip tersebut terdiri dari arsip konvensional dan arsip audio visual yang terdiri dari arsip foto, arsip rekaman suara, dan arsip video atau arsip film. Kegiatan IVAA meliputi aktivitas pendokumentasian, pengarsipan, riset, perpustakaan serta penyelenggaraan program edukasi dan eksplorasi seni visual. Fungsi yayasan ini sebagai wadah industri kreatif yang menyokong aktivitas pengembangan maupun perekaman perjalanan seni visual, pameran, dan lainnya. (Company Profile IVAA , 2011)

IVAA dibuka untuk umum dan menjadi wadah bagi masyarakat kreatif pecinta seni dan peduli akan kelestarian kesenian di wilayah Yogyakarta serta mendukung kegiatan-kegiatan seni yang diselenggarakan oleh masyarakat. IVAA memiliki berbagai koleksi yang dapat digunakan oleh pengguna, baik itu untuk dibaca di tempat atau dipinjam. Sumber koleksi yang dimiliki IVAA berasal dari hibah masyarakat, dari seniman langsung maupun dari keluarga seniman serta dari Lembaga seni lain. Pada saat kegiatan yang diselenggarakan oleh IVAA, pendokumentasian kegiatan

dilakukan oleh tim IVAA sendiri, dan hasil pendokumentasian tersebut dijadikan koleksi oleh IVAA.

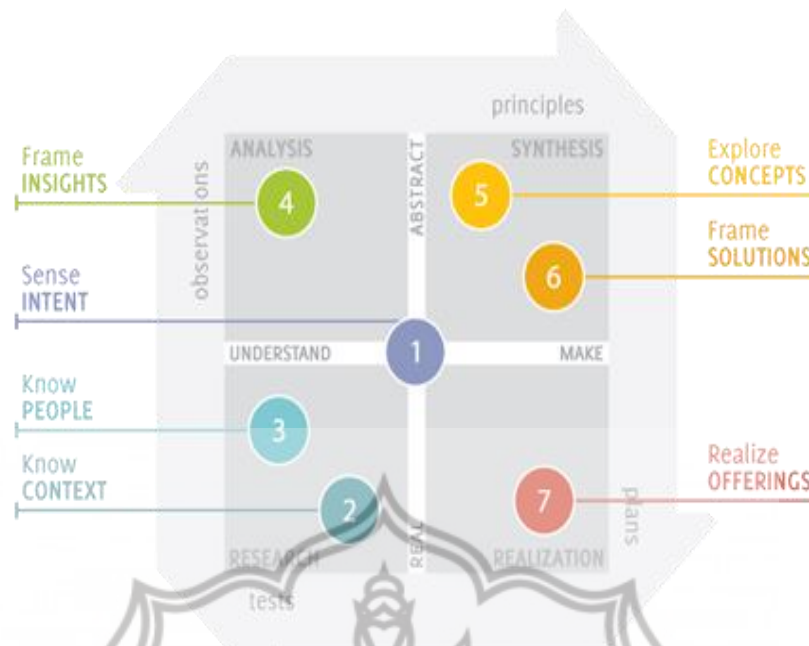
Selain menjadi ruang baca, IVAA juga menjadi ruang kegiatan komunitas dan ruang berkumpulnya penggiat seni. Di Rumah IVAA sendiri ada berbagai kegiatan yang sering dilakukan, meliputi pemutaran film, pameran, pertunjukan musik, diskusi, workshop, dan lain sebagainya. Melihat aktivitas dan kegiatan yang beragam di Rumah IVAA, desain interior dapat berpengaruh dalam hal pengaturan zona ruang yang efektif dan dapat memenuhi kebutuhan fisik dan psikologi penggunanya sehingga dapat melaksanakan aktifitasnya secara optimal. Dengan adanya perancangan dan perencanaan Rumah IVAA ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang terjadi, dan dapat menjadikan Rumah IVAA sebagai tempat yang mendukung serta mengakomodasi segala kegiatan penggunanya.

Saat ini database IVAA menyimpan ribuan data dan segala arsip yang berhubungan dengan seni rupa di Indonesia dan juga internasional yang telah terkumpul selama lebih dari 10 tahun, dan tersimpan dalam perpustakaan Rumah IVAA di Kampung Dipowinatan Yogyakarta. Keberadaan perpustakaan independen ini sangat penting sebagai infrastruktur penyedia informasi, referensi dan pembelajaran bagi perupa, peneliti, mahasiswa, kurator, kritisi dan berbagai pihak lainnya dalam ranah seni rupa.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Perancangan IVAA ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: 101 *Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*, Kumar, 2012)

a. Memahami Tujuan (Sense Intent)

Pada proses awal ini kita berada dalam lima tahap menentukan dari mana kita harus memulai: Mengumpulkan yang terbaru, Memetakan tinjauan, memetakan tren, Menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan awal.

b. Mengetahui Konteks (Know Context)

Pada proses ini kita mempelajari konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita tercipta atau bisa tercipta. Disini kita memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi kita termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

c. Mengenal Masyarakat (Know People)

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Tujuan utamanya adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.

d. Menyusun Gagasan (Frame Insights)

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

e. Mengeksplorasi Konsep (Explore Concepts)

Selanjutnya dalam proses ini, kita melakukan proses brainstorming terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Di tahap awal eksplorasi ini, kita dapat membangun prototype kasar untuk memfokuskan diskusi tim atau untuk mendapatkan masukan awal dari pengguna atau klien.

f. Menyusun Solusi (Frame Solutions)

Pada proses ini, deskripsi solusi dibalikkan menjadi gambaran untuk memberikan tim, pengguna, dan klien pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, menyistamkan konsep, Mengevaluasi konsep, Mengomunikasikan solusi, dan Mengorganisir solusi.

g. Merealisasikan Penawaran (Realize Offerings)

Dalam proses ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dan prototype yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut (Kumar,2012) terbagi menjadi dua yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan mencakup mengenai fakta-fakta kunci. Fakta-fakta kunci adalah potongan informasi singkat yang akan didapat dari pihak IVAA. Sedangkan metode mengetahui konteks mencakup mengenai wawancara pakar subjek. Wawancara pakar

subjek yang dimaksud adalah wawancara yang akan dilakukan kepada kepala pengelola IVAA, pengunjung dan orang-orang yang berkaitan dengan IVAA.

Metode penuluran masalah menurut (Kumar,2012) terbagi pula menjadi dua proses yaitu, proses mengenal masyarakat dan proses menyusun gagasan. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan cara kunjungan lapangan. Kunjungan lapangan dilakukan dengan melakukan survei pada Rumah IVAA, hal ini bertujuan untuk mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Selanjutnya, proses penyusunan gagasan mencakup mengenai jaringan aktifitas. Jaringan aktifitas yang dimaksud adalah pengumpulan daftar aktifitas yang terjadi di Rumah IVAA, hal ini bertujuan untuk menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide adalah proses mengeksplorasi konsep dengan menggunakan metode sesi pembentukan ide. Metode pencarian ide yang digunakan adalah dengan Metode *mind mapping*, yaitu menggunakan gambaran visual dengan topik inti menjadi pusatnya, sedangkan peluang-peluang yang memungkinkan dieksplorasi dari tengah menuju batas pinggir.

Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah (1) Sketsa Konsep, pada metode ini ide-ide diubah ke dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan. Bentuk visual yang dimaksud seperti gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang, serta *moodboard*. (2) Sintesis Morfologis, metode untuk menghasilkan solusi dari konsep-konsep yang diorganisir. Kategori yang dipilih untuk mengorganisir konsep contohnya adalah serangkaian aktivitas pengguna Rumah IVAA, kebutuhan pengguna Rumah IVAA, dan prinsip desain yang digunakan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain adalah proses mewujudkan penawaran. Proses mewujudkan penawaran dilakukan dengan rencana *platform*. Rencana *platform* meliputi pemilihan alternatif desain, *alternative layout*, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif *furniture*. Tujuan dari proses mewujudkan penawaran dengan menggunakan rencana *platform* supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna Rumah IVAA.

