

PERANCANGAN INTERIOR *PLAYGROUP*

TAMAN CIPTA KARYA NUSANTARA

SLEMAN YOGYAKARTA



PERANCANGAN

oleh :

Habib Al Fauzi

NIM 1812152023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

PERANCANGAN INTERIOR DENGAN KONSEP *FUTURE HEALTHY DESIGN* PADA TAMAN CIPTA KARYA NUSANTARA SLEMAN YOGYAKARTA

ABSTRAK

Pendidikan *Preschool* merupakan pembelajaran yang bisa diberikan kepada anak yang umumnya berusia 3 – 5 tahun sebelum anak memulai pendidikan formalnya. Pada dasarnya *Preschool* memiliki sistem administrasi dan kurikulum yang disusun secara profesional oleh ahli Pendidikan dengan topik pembelajaran yang disesuaikan dengan standar tumbuh kembang anak sesuai dengan usianya. Taman Cipta Karya Nusantara (TCKN) adalah nama baru sekaligus tempat baru dari sekolah *Preschool* sebelumnya yang sudah lama berdiri menerapkan kurikulum Montessori sesuai dengan usia anak. Taman Cipta Karya Nusantara (TCKN) mengusung tema modern di interiornya dengan dan prinsip *Green Design* sebagai wujud pelajaran terhadap murid-muridnya agar lebih menghargai dan merawat lingkungan sejak dini yang sekaligus menjadi visi misi dari TCKN. Selain dibekali dengan pelajaran merawat alam, Taman Cipta Karya Nusantara (TCKN) ini mengusung konsep *Future Healthy*, salah satunya dengan mengajari bagaimana cara menanam buah dan sayur di lahan bangunannya sendiri sebagai bahan makanan yang tentunya akan dinikmati sendiri untuk murid juga karyawan Taman Cipta Karya Nusantara (TCKN), konsep *Future Healthy* ini desainer angkat sebagai bentuk pola hidup yang baik bagi anak usia dini agar banyak mengkonsumsi sayur dan buah, juga menjadi salah satu kegiatan yang melatih motorik anak.

Kata kunci : Pendidikan, Metode Montessori, *Future Healthy*.

ABSTRACT

Preschool Education is a Knowledge that can be given to kids from 3 to 5 years old before they are starting their formal education. Basically, Preschool have their own administration system and their own curriculum that was arranged by the Education Expert professionally for their customized Learning Topics by their ages. Taman Cipta Karya Nusantara (TCKN) is the new name and the new location from their old ones as the same as their old Playgroup that is using Montessori Curriculum appropriate by their kids ages. Taman Cipta Karya Nusantara (TCKN) is built by modern theme for the interior with Green Design concept as form as learning for their kids to appreciate and treat an environment since early ages, and matching as Taman Cipta Karya Nusantara's vision and mission also. Besides that treating an environment knowledge, Taman Cipta Karya Nusantara (TCKN) is using Future Healthy concept, one of them is to teach how to plant fruits and vegetables in the building's area for their own food material for the kids and employees. The concept of Future Healthy was used by the designer to keeping the good lifestyle for the kids in early ages, so the kids can consume fruits and vegetables well, and can be one of their activity to practice motor.

Keywords : Education, Montessori method, *Future Healthy*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR PLAYGROUP TAMAN CIPTA KARYA NUSANTARA
SLEMAN, YOGYAKARTA**

diajukan oleh Habib Al Fauzi 1812152023, Program Studi S-1 Desain Interior, urusan Desain,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh :

Pembimbing 1

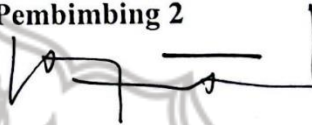


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 001

NIDN. 0013077402

Pembimbing 2



Drs., Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002

NIDN. 0028056202

Cognate/Anggota

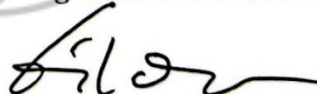


Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP. 19701019 199903 1 001

NIDN. 0019107003

Ketua Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19730129 200501 1 001

NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.



NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. Tumbal Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN. 008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Habib Al Fauzi

NIM : 1812152023

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, 27 Juni 2023

Habib Al Fauzi
NIM 1812152023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karuni Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior *Playgroup* Taman Cipta Karya Nusantara Sleman, Yogyakarta”, 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 Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. dan bapak Drs., Ismael Setiawan, M.M. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat dalam penyusunan tugas akhir.
3. Yth. seluruh dosen program studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat selama penulis berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak RM Cahyo Bandhono selaku owner Puri Desain Indonesia yang mendampingi penulis semasa Kuliah Praktek, sekaligus yang memberikan izin penggunaan objek *Playgroup* Taman Cipta Karya Nusantara sebagai objek perancangan Tugas Akhir penulis.
5. Ibu Krista dan bapak Chris selaku owner dari *Playgroup* Taman Cipta Karya Nusantara yang memberi izin penggunaan objek.
6. Bapak Ibnu Agus Triwidigda, S.Pd. dan ibu Nyimas Rucita selaku kedua orang tua penulis, Fahmi Rizky Pratama selaku adik laki-laki dan keluarga besar yang turut serta dengan penuh perhatian memberikan dukungan dan doa hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
7. Teman-teman Angkatan penulis (POROS 2018) yang senantiasa memberikan semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir.
8. Teman-teman Unit Kost Manyu (UKM) yaitu Tori, Abimanyu, Ilham, dan Adhika yang memberikan bantuan dan dorongan dalam segi apapun.

9. Teman-teman SAD NIBBAS yaitu Arif, Ferry, Farel, Bagas, dan Wahyu yang sering meluangkan waktu berkumpul di Homebase Ferry untuk sekedar bermain dan makan-makan dikala bosan.
10. Teman-teman seperjuangan tugas akhir periode pertama yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
11. 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, 27 Juni 2023

Habib Al Fauzi
NIM 1812152023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain	7
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus	10
B. Program Desain	11
1. Tujuan Desain	11
2. Sasaran Desain	12
C. Data	12
1. Deskripsi Umum Proyek	12
2. Data Fisik	14
3. Data Non Fisik	27
4. Data Literatur	31
D. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	47
BAB III	51
A. Permasalahan Desain.....	51
B. Ide Solusi Desain.....	51
BAB IV	53
A. Alternatif Desain	53
1. Alternatif Estetika Ruang	53
2. Alternatif Pengisi Ruang	56

3. Elemen Pembentuk Ruang	68
4. Alternatif Pembentuk Ruang	71
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang	75
B. Evaluasi Pemilihan Desain	78
C. Hasil Desain	79
BAB V	87
A. KESIMPULAN	87
B. SARAN	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain oleh Francis D.K Ching.....	3
Gambar 2. 1 Lokasi Taman Cipta Karya Nusantara, Sleman	13
Gambar 2. 2 Logo Taman Cipta Karya Nasional	14
Gambar 2. 3 3 Site Taman Cipta Karya Nusantara, Sleman.....	15
Gambar 2. 4 <i>Layout</i> Taman Cipta Karya Nusantara Sleman Lantai 1.....	15
Gambar 2. 5 <i>Layout</i> Taman Cipta Karya Nusantara Sleman Lantai 2.....	16
Gambar 2. 6 <i>Layout</i> Taman Cipta Karya Nusantara Sleman Lantai 3.....	17
Gambar 2. 7 Tata Kondisional Lahan	19
Gambar 2. 8 Tata Kondisional Lahan Sisi Utara	19
Gambar 2. 9 Tata Kondisional Lahan Sisi Barat	20
Gambar 2. 10 Tata Kondisional Lahan Sisi Timur.....	20
Gambar 2. 11 Tata Kondisional Lahan Sisi Selatan	21
Gambar 2. 12 Akses Menuju Lokasi.....	22
Gambar 2. 13 Elemen Pembentuk Ruang, Lantai Toddler Class	23
Gambar 2. 14 Elemen Pembentuk Ruang, Lantai Kafe	23
Gambar 2. 15 Elemen Pembentuk Ruang, Dinding Toddler Class.....	24
Gambar 2. 16 Elemen Pembentuk Ruang, Dinding Kafe	24
Gambar 2. 17 Elemen Pembentuk Ruang, Plafon Toddler Class	25
Gambar 2. 18 Elemen Pembentuk Ruang, Plafon Kafe.....	25
Gambar 2. 19 Tata Kondisional Ruang, Kafe.....	26
Gambar 2. 20 Tata Kondisional Ruang, Toddler Class	26
Gambar 2. 21 Tata Kondisional Ruang, <i>Playground</i>	27
Gambar 2. 22 Struktur Organisasi Taman Cipta Karya Nusantara.....	28
Gambar 2. 23 Pemilihan Desain Bagi Furniture Anak	32
Gambar 2. 24 3 aspek perkembangan belajar siswa	29
Gambar 3. 1 Skematik Gambar Konsep	51
Gambar 4. 1 Skematik Desain Moodboard.....	53
Gambar 4. 2 Skematik Desain Suasana Ruang	54
Gambar 4. 3 Skematik Desain Komposisi Bentuk.....	55
Gambar 4. 4 Skematik Desain Skema Material	56
Gambar 4. 5 Skematik Diagram Matrix Lantai 1	58
Gambar 4. 6 Skematik Diagram Matrix Lantai 2	58

Gambar 4. 7 Skematik Diagram Matrix Lantai 3	59
Gambar 4. 8 Skematik Bubble Plan Lantai 1 - Alternatif 1	59
Gambar 4. 9 Skematik Bubble Plan Lantai 1 - Alternatif 2.....	60
Gambar 4. 10 Skematik Bubble Plan Lantai 2 - Alternatif 1.....	60
Gambar 4. 11 Skematik Bubble Plan Lantai 2 - Alternatif 2.....	61
Gambar 4. 12 Skematik Bubble Plan Lantai 3 - Alternatif 1.....	61
Gambar 4. 13 Skematik Bubble Plan Lantai 3 - Alternatif 2.....	62
Gambar 4. 14 Skematik Pola Sirkulasi Lantai 1 - Alternatif 1	62
Gambar 4. 15 Skematik Pola Sirkulasi Lantai 1 - Alternatif 2	63
Gambar 4. 16 Skematik Pola Sirkulasi Lantai 2 - Alternatif 1	63
Gambar 4. 17 Skematik Pola Sirkulasi Lantai 2 - Alternatif 2	64
Gambar 4. 18 Skematik Pola Sirkulasi Lantai 3 - Alternatif 1	64
Gambar 4. 19 Skematik Pola Sirkulasi Lantai 3 - Alternatif 2	65
Gambar 4. 20 <i>Layout</i> Lantai 1 - Alternatif 1	65
Gambar 4. 21 <i>Layout</i> Lantai 1 - Alternatif 2	66
Gambar 4. 22 <i>Layout</i> Lantai 2 - Alternatif 1	66
Gambar 4. 23 <i>Layout</i> Lantai 2 - Alternatif 2	67
Gambar 4. 24 <i>Layout</i> Lantai 3 - Alternatif 1	67
Gambar 4. 25 <i>Layout</i> Lantai 3 - Alternatif 2	68
Gambar 4. 26 Skematik Rencana Lantai 1.....	68
Gambar 4. 27 Skematik Rencana Lantai 2.....	69
Gambar 4. 28 Skematik Rencana Lantai 3.....	69
Gambar 4. 29 Skematik Rencana Dinding.....	69
Gambar 4. 30 Skematik Rencana Plafon Lantai 1	70
Gambar 4. 31 Skematik Rencana Plafon Lantai 2	70
Gambar 4. 32 Skematik Rencana Plafon Lantai 3	71
Gambar 4. 33 Equipment Pendukung	75
Gambar 4. 34 Render Perspektif Ruang Kelas Anak 3-4 Tahun - view 1	79
Gambar 4. 35 Render Perspektif Ruang Kelas Anak 3-4 Tahun - view 2	79
Gambar 4. 36 Render Perspektif Taman Lantai 1 - view 1	80
Gambar 4. 37 Render Perspektif Taman Lantai 1 - view 2	80
Gambar 4. 38 Render Perspektif Lobby - view 1	81
Gambar 4. 39 Render Perspektif Lobby - view 2	81
Gambar 4. 40 Render Perspektif Cafe Indoor - view 1.....	82

Gambar 4. 41 Render Perspektif Cafe Indoor - view 2.....	82
Gambar 4. 42 Render Perspektif Cafe Outdoor - view 1	83
Gambar 4. 43 Render Perspektif Cafe Outdoor - view 2.....	83
Gambar 4. 44 Render Perspektif Kelas Anak 4-5 Tahun - view 1	84
Gambar 4. 45 Render Perspektif Kelas Anak 4-5 Tahun - view 2	84
Gambar 4. 46 Render Perspektif Amphiteater - view 1.....	85
Gambar 4. 47 Render Perspektif Amphiteater - view 2.....	85
Gambar 4. 48 Render Perspektif Restoran - view 1.....	86
Gambar 4. 49 Render Perspektif Restoran - view 2.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinggi Badan Anak di Indonesia Menurut Data dari <i>Food and Agriculture Organization of the United Nations</i> (FAO)	33
Tabel 2. 2 Rekomendasi ukuran perabot anak perempuan 3-4 tahun	37
Tabel 2. 3 Rekomendasi ukuran perabot anak laki-laki 3-4 tahun	42
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan Ruang Desain Taman Cipta Karya Nusantara	47
Tabel 2. 5 Kriteria Desain Taman Cipta Karya Nusantara	50
Tabel 4. 1 Tabel Alternatif Pembentuk Ruang - <i>Furniture</i> Fabrikasi.....	71
Tabel 4. 2 Alternatif Pengisi Ruang - Furnitur Custom.....	73
Tabel 4. 3 Tabel Alternatif Tata Kondisional Ruang - Pencahayaan Buatan	76
Tabel 4. 4 Tabel Alternatif Kondisional Ruang Perhitungan Titik Lampu	77
Tabel 4. 5 Tabel Alternatif Tata Kondisional Ruang - Mekanikal Elektrikal	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia telah mencapai pertumbuhan sosial dan ekonomi yang pesat dan mengesankan. Sementara negara lain memiliki populasi dan tenaga kerja yang menua, sedangkan dua per tiga populasi Indonesia justru berada dalam rentang usia produktif yaitu di usia 15-64 tahun. Populasi usia produktif yang berjumlah besar ini dapat menjadi mesin pembangunan yang luar biasa yang dapat diinvestasikan untuk masa depan bangsa. Berharganya anak-anak Indonesia sebagai aset bangsa yang menentukan masa depan Indonesia. Masa depan Indonesia akan berdampak dari pilihan kebijakan dan investasi untuk anak pada hari ini, melalui keputusan yang tepat, Indonesia akan terus berjalan menuju masyarakat adil dan makmur, dengan tingkat kesejahteraan yang merata.

Pendidikan adalah merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Oleh karena itu jenjang Pendidikan wajib diikuti oleh setiap warga Negeranya, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah juga pendidikan tinggi. Dalam memulai proses masuk ke lembaga pendidikan, kebanyakan anak-anak Indonesia mengabaikan pendidikan anak usia dini, padahal untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak pendidikan sejak usia dini mutlak diperlukan. 3 tahun pertama anak adalah usia emas baginya untuk menyerap informasi sebanyak-banyaknya, Berdasarkan hal ini pun makin diperhatikan mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini. Perlu orang tua ketahui bahwa anak memiliki kemampuan yang perlu diasah sejak dini, karena dengan mereka memiliki berbagai kemampuan tersebut tentunya sudah dapat dibentuk sedari dini.

Sangat disayangkan ketika banyak orangtua yang menganggap pendidikan anak usia dini tidak begitu penting, dengan alasan tidak ingin anaknya mengalami stres atau kehilangan masa bermain. Diketahui bahwa 70 persen pembentukan karakter manusia dimulai dari usia nol hingga 3 tahun. Anak-anak berhak mendapat saran pendidikan yang nyaman, penuh kasih sayang, dan dalam lingkungan mendukung menurut Novita Tandry, Director Tumble Tots Indonesia di acara peresmian SGM Prestasi Center, Jakarta. Pendidikan bagi anak usia dini berupaya untuk menstimulasi, membimbing,

mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual.

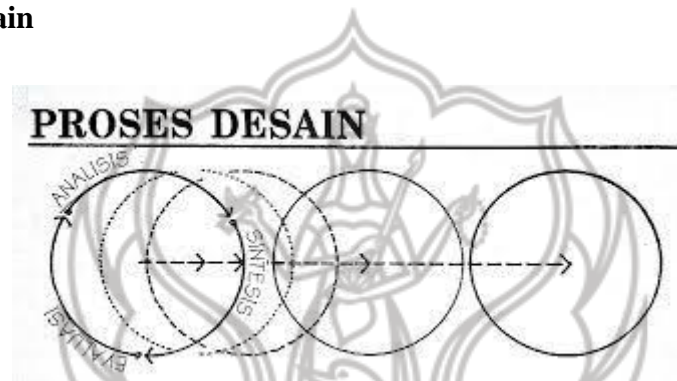
Montessori adalah metode pendidikan yang dikhususkan untuk anak-anak pada usia 0 hingga memasuki jenjang sekolah dasar. Pada tahun 1900 metode ini pertama kali dikembangkan oleh dokter sekaligus pendidik asal Italia bernama *Dr. Maria Montessor* yang kemudian dijadikan nama Montessori. Membebaskan anak untuk memilih apa yang ingin mereka pelajari sesuai dengan kemauannya sendiri merupakan ciri dari metode montessori, yaitu agar anak-anak mampu meraih potensinya dalam kehidupan. Montessori juga dapat diterapkan di sekolah maupun di rumah. Metode montessori juga meyakini bahwa setiap anak memiliki kelebihan serta bakatnya masing-masing. Metode ini juga menekankan pada kebebasan untuk mengeksplorasi dan menanamkan kemandirian dengan batas-batas tertentu. Kita akan melihat anak belajar secara masing-masing atau berkelompok dengan materi atau kegiatan yang menjadi pilihannya. Sementara pengajar akan menawarkan berbagai materi atau aktivitas yang sesuai dengan usia anak, serta mengamati, memandu, memperkaya pengetahuan, dan memberi penilaian. Dengan ini diharapkan anak dapat menemukan, mengeksplorasi, dan mengembangkan potensi maksimalnya masing-masing, sehingga anak-anak pun dapat menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri serta siap menghadapi dunia nyata. Melalui metode ini pun anak dapat mengoreksi dirinya sendiri, anak bisa menjadi lebih paham atas kesalahan yang dilakukannya dan cenderung lebih puas saat berhasil melewatinya, (BFI Finance, 2022).

Playgroup Taman Cipta Karya Nusantara memiliki luasan lahan 1.200 m² dan dibangun di Kawasan kota Sleman, berdiri disekitar area persawahan dan perumahan jauh dari jalan raya, bertujuan untuk menjaga kegiatan pembelajaran agar tetap kondusif serta mendukung melalui keadaan lingkungan sekitarnya yang akan memiliki sangkut paut dengan menjaga lingkungan. *Playgroup* Taman Cipta Karya Nusantara dibangun dengan gaya arsitektur modern yang menerapkan konsep *Green Architecture* yaitu penerapan lahan 60;40 antara lahan untuk bangunan dan untuk lahan hijau yang akan ditanami pohon dan tumbuhan.

Taman Cipta Karya Nusantara adalah bentuk baru dari *Playgroup* lamanya yang bernama The Liliput World yang berada tidak jauh dari lahan baru di kota Sleman, permasalahan interior yang ditemukan pada bangunan sebelumnya adalah lahan hijaunya yang terlalu kering dan kurangnya pepohonan, penggunaan Joglo sebagai ruangan pembelajaran yang terlalu terbuka sehingga langsung menghadap ke jalan umum yang terlalu beresiko. Berdasarkan data survey tersebut yang mendasari perlunya perencanaan yang tepat pada *Playgroup* Taman Cipta Karya Nusantara dengan harapan kedepannya *Playgroup* Taman Cipta Karya Nusantara dapat menjadi *Playgroup* yang aman dan terjamin kualitas mengajarnya.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain oleh Francis D.K Ching.

(sumber : Francis D.K Ching, 2013)

Perancangan Interior Taman Cipta Karya Nusantara, menggunakan metode desain menurut D.K Ching (2013). Dalam proses desain Francis D.K Ching (2013) terdapat delapan tahapan. Penjelasan metode dimuat dalam bagan sebagai berikut.

a. Analisis

Pada tahapan analisis, desainer harus dapat melakukan penelitian dan analisa yang tepat sehingga dapat mengembangkan hipotesis yang dilanjutkan dengan membuat proyeksi-proyeksi desain. Problem desain harus dapat didefinisikan terlebih dahulu. Definisi tersebut harus mencakup spesifikasi mengenai bagaimana melaksanakan solusi desain itu. Tujuan akhir dan tujuan-tujuan lain harus dapat ditetapkan terlebih dahulu.

Analisis suatu permasalahan adalah memecah permasalahan tersebut menjadi beberapa bagian, memperjelas permasalahannya, dan mencoba menerapkan nilai-nilai dari berbagai aspek pada permasalahan itu. Analisis juga melibatkan pengumpulan informasi-informasi yang relevan dan dapat membantu desainer memahami sifat dari permasalahan tersebut dan membangun tahapan yang sesuai. Dari titik tolak ini, perlu diketahui juga batasan apa saja yang akan membantu membentuk solusi desain. Faktor-faktor yang diperoleh apa yang dapat dan tidak dapat diubah, hal ini juga harus dipertimbangkan. Keterbatasan-keterbatasan finansial, hukum atau teknis yang dapat mengganggu solusi desain harus diperhatikan. Sementara proses desain terus dilakukan, akan semakin tampak pengetahuan yang lebih jelas tentang permasalahannya. Informasi baru mungkin ditemukan atau dibutuhkan yang mana dapat merubah persepsi desainer terhadap masalah maupun solusinya.

b. Sintesis

Dari analisis masalah dan bagian-bagian dari masalah tersebut, dapat dimulai membuat formulasi kemungkinan-kemungkinan solusinya. Hal ini memerlukan proses sintesis, yaitu menggabungkan dan mengintegrasikan reaksi-reaksi dari berbagai permasalahan dan aspek-aspek masalah tersebut menjadi solusi-solusi yang saling melengkapi. Desain menuntut pemikiran rasional yang didasarkan atas pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh melalui pengalaman dan riset. Intuisi dan imajinasi juga memainkan peranan yang sama pentingnya yaitu menambah dimensi kreativitas dalam proses desain yang rasional.

c. Evaluasi

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. Apabila terdapat beberapa solusi yang memungkinkan, masing-masing dari solusi harus dievaluasi terlebih dahulu sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan pada saat mendefinisikan masalah dan kemudian diperjelas kembali pada saat menganalisisnya. Penyelidikan masalah secara terus-menerus dan peninjauan berbagai alternatif solusinya akan membantu mempersempit ruang lingkup

pemilihan untuk pengembangan desain. Sementara tahapan awal proses desain mendorong cara berfikir yang divergen untuk pemahaman masalah, tahap berikutnya justru menuntut pemikiran yang konvergen berfokus pada solusi desain tertentu.

Setelah keputusan akhir diambil, usulan rancangannya mulai dikembangkan, dipersiapkan, kemudian disempurnakan untuk pelaksanaan. Tahap ini meliputi pembuatan gambar-gambar kerja dan spesifikasinya, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan pembelian bahan, konstruksi dan supervisinya.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Metode Perumusan Masalah

Menurut Francis D.K Ching (2013) memuat dua proses yaitu define problem (menentukan masalah) dan formulate program (merumuskan program). Dalam tahapan analisis, problem desain harus dapat didefinisikan terlebih dahulu dan mencakup juga bagaimana menyelesaikan problem melalui berbagai solusi desain dan proyeksi-proyeksi desain, sehingga dapat mengembangkan hipotesis desain. Selanjutnya mengidentifikasi keterbatasan-keterbatasan dan beberapa kemungkinan yang dapat mengganggu solusi desain. Proses pengumpulan data, dilakukan dengan survey ke lokasi project untuk mengetahui kondisi lapangan secara langsung lahan GreenSchool Sleman yang akan dibangun secara mendalam. Proses mendapatkan data lapangan dilakukan dengan melakukan koordinasi secara langsung dengan Arsitek. Setelah data lapangan diperoleh, selanjutnya menentukan masalah dan merumuskan program ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Metode Pengembangan Desain

Menurut Francis D.K Ching (2013) dalam metode pencarian ide melalui proses metode sintesis yang memuat *develop concept, assess alternatives, make design decisions, develop and refine design* yaitu menggabungkan dan mengintegrasikan solusi-solusi yang sudah dianalisis menjadi sebuah ide kreatif yang siap diaplikasikan dan disempurnakan ke dalam desain (*schematic design*).

Proses Pengembangan Desain pada perancangan GreenSchool Sleman dengan cara merumuskan dan menentukan konsep perancangan yang ingin diterapkan melalui eksplorasi dari referensi desain dan membuat mindmap sebagai cara untuk menentukan alternatif desain, yang nantinya akan dipilih sebagai opsi untuk menentukan desain yang akan dicapai. Prototyping dilakukan dengan membuat gambar 3D dan melalui sketsa ide untuk menentukan potensi apa saja yang bisa dikembangkan sebagai hasil akhir desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Menurut Francis D.K Ching (2013) pada metode evaluasi memuat tinjauan kritis mengenai alternatif desain yang sudah diaplikasikan melalui keputusan yang diambil oleh desainer. Sebelum mencapai keputusan akhir desain, desain yang sudah melalui tahap pengembangan akan dievaluasi dan dikomparasikan untuk dipilih, berdasarkan kriteria desain yang telah ditetapkan. Selanjutnya akan disempurnakan menjadi dokumen final siap untuk diolah dan diajukan ke klien. Proses pemilihan desain dalam perancangan interior *Playgroup* Taman Cipta Karya Nusantara Sleman adalah dengan cara evaluasi, melalui revisi, *feedback*, dan berdiskusi untuk meninjau hasil desain yang diterapkan dalam perancangan sudah tepat dan *problem solving*.