

**PERANCANGAN INTERIOR
TANOMA *BEACH RESORT* DI SUMBA TIMUR**



PERANCANGAN

Oleh :

Ainul Yasmini

NIM 1912199023

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

2024

ABSTRAK

Kabupaten Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur, menampilkan topografi datar di pesisir, landai bergelombang <100 meter, dan perbukitan. Kenaikan kunjungan wisatawan sebesar 88 persen dalam tiga tahun terakhir (2020-2023) menandai pertumbuhan pariwisata, mempengaruhi perkembangan destinasi wisata di Sumba Timur. Pengembangan akomodasi, termasuk resort pantai dengan pendekatan arsitektur regionalisme, berupaya mengintegrasikan kearifan lokal dan pelestarian budaya. Dengan meningkatkan pembangunan resort disekitar destinasi wisata pesisir Pantai menjadi Solusi untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan dari sektor akomodasi, tetapi tetap mempertimbangkan keberlangsungan lingkungan alam dan Masyarakat sekitar. Pantai Wera menawarkan keindahan pasir putih dan air laut yang jernih, menjadikannya tujuan yang diminati. Nama "Tanoma" berasal dari bahasa Sumba untuk Penyu Hijau, yang menginspirasi konsep resort menggunakan material bambu sebagai material berkelanjutan yang ramah lingkungan dan mudah terurai. Tanoma Sumba Beach Resort mengusung konsep pengalaman unik, menonjolkan pondok bambu, dan penerapan konsep biomimikri dalam arsitektur. Meskipun rentan terhadap gangguan serangga, resort ini bertujuan meningkatkan kualitas interior setiap lima tahun untuk menarik lebih banyak wisatawan. Penggunaan bambu dalam desain interior menyoroti karakteristik berkelanjutan dan kemampuan pengaplikasiannya dalam perancangan bangunan, sementara penerapan biomimikri menjanjikan solusi untuk tantangan dalam desain interior resort. Melalui penerapan konsep biomimikri Tanoma Sumba Beach Resort menawarkan pengalaman wisata alam dan budaya yang tak terlupakan bagi pengunjung.

Kata Kunci : Interior, Biomimikri, Beach Resort, Sumba

Abstract

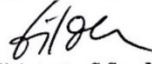
The district of East Sumba, East Nusa Tenggara, features a flat topography on the coast, gently undulating <100 meters, and hilly areas. An 88 percent increase in tourist visits over the past three years (2020-2023) marks the growth of tourism, influencing the development of tourist destinations in East Sumba. The development of accommodations, including beach resorts with a regionalist architectural approach, seeks to integrate local wisdom and cultural preservation. Increasing the construction of resorts around coastal tourist destinations is a solution to meet the accommodation needs of tourists, while still considering environmental sustainability and the surrounding community. Wera Beach offers the beauty of white sand and clear sea water, making it a sought-after destination. The name "Tanoma" comes from the Sumba language for Green Turtle, inspiring the resort concept using bamboo as a sustainable and environmentally friendly material that is easily decomposable. Tanoma Sumba Beach Resort embodies a unique experience concept, highlighting bamboo huts, and the application of biomimicry concepts in architecture. Despite being vulnerable to insect disturbances, this resort aims to enhance the interior quality every five years to attract more tourists. The use of bamboo in interior design highlights sustainable characteristics and its applicability in building design, while the application of biomimicry promises solutions to challenges in resort interior design. Through the application of biomimicry, Tanoma Sumba Beach Resort offers an unforgettable natural and cultural tourism experience for visitors.

Keywords: *Interior, Biomimicry, Beach Resort, Sumba*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR TANOMA BEACH RESORT DI SUMBA TIMUR
diajukan oleh Ainul Yasmini, NIM 1912199023, 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 Desain pada tanggal dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Pembimbing II



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001/NIDN 0027077005

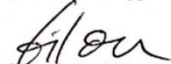
Cognate



Hangga Hardika S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003/NIDN 0029117906

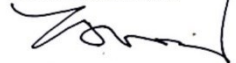
Ketua Program Studi/Anggota



Setya Budi Astanto, 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


M. Smlahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

 Dipindai dengan CamScanner

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ainul Yasmini
NIM : 1912199023
Tahun Lulus : 2024
Program Studi : S1 – Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 4 Juni 2024



Ainul Yasmini
NIM 1912199023

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir perancangan dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR TANOMA BEACH RESORT DI SUMBA TIMUR” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir perancangan ini merupakan kewajiban penulis sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar kedepannya kesalahan yang sama tidak terulang kembali. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan membangun, terutama kepada :

1. Allah SWT, atas Rahmat dan Kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar dan sesuai dengan target yang diinginkan.
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I Bersama dengan Ibuk Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan *support* untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
4. Orang Tua, Keluarga yang selalu mendukung dan menyemangati serta yakin bahwa penulis dapat melewati dan menyelesaikan proses ini.
5. Terima kasih teman-teman interior, yang sudah menjadi partner dalam perkuliahan selama di kampus seni ISI Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Hormat saya,
Yogyakarta

Ainul Yasmini
NIM 1912199023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
Abstract	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL	13
BAB I.....	14
PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang.....	14
B. Metode dan Proses Desain	16
1. Proses Desain	16
2. Metode Desain	17
BAB II.....	20
PRA DESAIN.....	20
C. Tinjauan Pustaka.....	20
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	20
2. Tinjauan Teori Khusus.....	27
D. Program Desain	37
1. Tujuan Desain	37
2. Sasaran Desain	37
3. Data	37
4. Daftar Kebutuhan Ruang	66
BAB III.....	67
PERMASALAHAN DESAIN.....	67

E.	Pernyataan Masalah	67
F.	Ide Solusi Desain	67
1.	Konsep Perancangan	68
G.	Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	73
BAB IV		75
PENGEMBANGAN DESAIN.....		75
H.	Skematik Desain	75
I.	Alternatif Desain	79
1.	Alternatif Layout.....	79
J.	Evaluasi Pemilihan Desain	81
1.	<i>Rendering Perspective</i>	81
BAB V.....		95
PENUTUP		95
K.	Kesimpulan.....	95
L.	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....		96
Bibliography		96
LAMPIRAN		98
A.	Proses Pengembangan Desain	98
1.	Sketsa Manual	98
B.	Presentasi Desain	101
1.	<i>Rendering Axonometri</i> atau <i>Bird Eye View</i>	101
2.	Animasi.....	103
3.	Skema Bahan dan Warna	103
4.	Poster Presentasi	104
C.	Detail Satuan Pekerjaan (<i>Bill of Quantity</i>).....	106

D. Gambar Kerja atau *Detail Engineering Desain* (DED)..... 113



DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. 6 tahapan proses berfikir desain	17
Gambar. 2. Ukuran dan tipe kamar resort	25
Gambar. 3. Keterangan Ukuran dan tipe kamar resort.....	25
Gambar. 4. Skema Organisasi Hotel Resort	27
Gambar. 5. Konsep Tanoma Beach Resort.....	31
Gambar. 6. Logo Tanoma Beach Resort	31
Gambar. 7. Penyu Hijau	32
Gambar. 8. Logo Tanoma Sumba Beach Resort.....	38
Gambar. 9. Lokasi Proyek Beach Resort	40
Gambar. 10. Orientasi matahari pada site	41
Gambar. 11. Fasad Tanoma Beach Club	41
Gambar. 12. Fasad Twin Villa	42
Gambar. 13. Fasad Beach Front Cottages	42
Gambar. 14. layout existing Tanoma Beach Resort.....	43
Gambar. 15. Layout Beach Club.....	44
Gambar. 16. Layout Twin Villa	44
Gambar. 17. Layout Beach Front Cottages	45
Gambar. 18. Zoning Tanoma Beach Resort.....	46
Gambar. 19. Sirkulasi Tanoma Beach Resort.....	46
Gambar. 20. Gambar elemen pembentuk ruang, lantai.....	47
Gambar. 21. Gambar elemen pembentuk ruang, dinding	48
Gambar. 22. Gambar elemen pembentuk ruang, plafon	49
Gambar. 23. Gambar Furnitur dan equipment Tanoma Beach Resort	51
Gambar. 24. Jenis lampu yang digunakan pada Beach Resort	52
Gambar. 25. Jenis HVAC yang digunakan pada kamar villa	55
Gambar. 26. Spesifikasi HVAC	55
Gambar. 27. Gambar Tanoma sumba beach resort	56
Gambar. 28. Gambar interior kamar villa	57
Gambar. 29. Ukuran dan Tipe Kamar Hotel Resort.....	58
Gambar. 30. Keterangan Gambar Ukuran dan Tipe Kamar Hotel Resort.....	58
Gambar. 31. Ruang Gerak Sekitar Lobby dan Resepsionis	59

Gambar. 32. Ruang Gerak Sekitar Lounge	60
Gambar. 33. Standar Ukuran Ruang Makan.....	61
Gambar. 34. Ruang Gerak Sekitar Bar.....	61
Gambar. 35. Standar Jenis Ukuran Furnitur Kamar Tidur	62
Gambar. 36. Standar Jenis Ukuran Furnitur Kamar Tidur	63
Gambar. 37. Ruang Gerak Sekitar Tempat Tidur	63
Gambar. 38. Ruang Gerak Sekitar Kamar Mandi.....	64
Gambar. 39. Ruang Gerak Sekitar Walk In Closet	65
Gambar. 40. Transformasi bentuk penyu menjadi model perancangan bangunan	69
Gambar. 41. Transformasi bentuk cangkang / tempurung penyu menjadi elemen pengisi ruang	70
Gambar. 42. Transformasi bentuk kepala penyu menjadi head bed	71
Gambar. 43. Transformasi bentuk kerang laut menjadi elemen pengisi ruang	71
Gambar. 44. Transformasi bentuk coral menjadi floor lamp.....	72
Gambar. 45. Transformasi bentuk kerangka tulang penyu menjadi struktur atap bangunan villa	72
Gambar. 46. Diagram Matrix.....	75
Gambar. 47. Diagram Bubble.....	76
Gambar. 48. Block plan.....	77
Gambar. 49. Zoning Existing.....	77
Gambar. 50. Sirkulasi Existing	78
Gambar. 51. Gambar Alternatif layout 1 dan 2 beach club	79
Gambar. 52. Alternatif layout 1 & 2 Twin Villa	80
Gambar. 53. Alternatif layout 1 & 2 Beach Front Cottages	80
Gambar. 54. Fasad Tanoma Beach Resort Sumba Sumba	81
Gambar. 55. Lobby & Receptionist Beach Club	82
Gambar. 56. Dining & Lounge	82
Gambar. 57. Dining & Lounge	83
Gambar. 58. Sea View Seating It 2	83
Gambar. 59. Fasad Twin Villa	84
Gambar. 60. King Bed Room	84
Gambar. 61. King Bed Room	85

Gambar. 62. King Bed Room View	85
Gambar. 63. King Bed Room Terrace	86
Gambar. 64. Double Bed Room.....	86
Gambar. 65. Double Bed Room View.....	87
Gambar. 66. Double Bed Room.....	87
Gambar. 67. Twin Villa Bathroom.....	88
Gambar. 68. Twin Villa Dress Room	88
Gambar. 69. Twin Villa Makeup Table	89
Gambar. 70. Twin Villa Toilet	89
Gambar. 71. Living Room & Kitchen.....	90
Gambar. 72. Wooden Deck.....	90
Gambar. 73. Dining Room View	91
Gambar. 74. Fasad Beach Front Cottages	91
Gambar. 75. Beach Front Cottages Terrace.....	92
Gambar. 76. Beach Front Cottages Bed Room.....	92
Gambar. 77. Bed Room View	93
Gambar. 78. Beach Front Cottages Dress Room	93
Gambar. 79. Beach Front Cottages Bathroom.....	94
Gambar. 80. Sketsa Lobby Restoran.....	98
Gambar. 81. Sketsa Dining Area.....	99
Gambar. 82. Sketsa King Bedroom Twin Villa	99
Gambar. 83. Sketsa Bedroom Beach Front Cottages.....	100
Gambar. 84. Axonometri Beach Lounge.....	101
Gambar. 85. Axonometri Beach Front Cottages.....	102
Gambar. 86. Axonometri Twin Villa.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel. 1. Klasifikasi Hotel.....	24
Tabel. 2. Hirarki Fasilitas Hotel Keputusan Direktur Jendral Pariwisata, 1988... 26	
Tabel. 3. Tingkatan penerapan imitasi konsep biomimikri	29
Tabel. 4. Definisi dan contoh dari lima dimensi potensial mengenai peniruan dalam tingkat organisme	30
Tabel. 5. Karakteristik pembangunan berkelanjutan, material dan spiritual.....	33
Tabel. 6. Pendekatan terhadap pembangunan berkelanjutan - tingkat normative	34
Tabel. 7. berisi beberapa contoh perilaku adaptif yang dimotivasi oleh reaksi afektif/gairah yang berbeda terhadap pemandangan alam.	36
Tabel. 8. Perhitungan titik lampu.....	54
Tabel. 9. Daftar kebutuhan ruang resort.....	66
Tabel. 10. Kriteria Alternatif Layout Beach Club.....	79
Tabel. 11. Kriteria Alternatif Layout Twin Villa.....	80
Tabel. 12. Kriteria Alternatif layout Beach Front Cottages.....	81
Tabel. 13. Tabel Rekapitulasi Biaya Pekerjaan Interior	106
Tabel. 14. Rencana Anggaran Biaya Pekerjaan Interior	108
Tabel. 15. Analisis Harga Satuan Interior	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Sumba Timur adalah salah satu Kabupaten di Nusa Tenggara Timur. Secara topografi Sumba Timur umumnya berada pada wilayah yang datar (di daerah pesisir), landai bergelombang <100 meter dan perbukitan (Bahriah, 2021). Beragam acara wisata yang ditawarkan telah menarik kunjungan wisata ke Nusa Tenggara Timur. Pada Tiga tahun terakhir (2020-2023) terjadi kenaikan jumlah wisatawan sebesar 88 persen (NTT, n.d.). Meningkatnya jumlah wisatawan di Sumba Timur berdampak pada keberagaman destinasi wisata, termasuk alam, bahari, dan budaya. Selain keindahan, nilai-nilai budaya diharapkan menjadi daya tarik tersendiri. Sejalan dengan upaya pemerintah meningkatkan pariwisata, usaha akomodasi mulai bermunculan. Kawasan pesisir pantai Sumba Timur dianggap perlu dibangun resort pantai yang menghadirkan suasana lokal dengan pendekatan arsitektur regionalisme. Resort ini diharapkan dapat melestarikan budaya setempat dan menggunakan material serta pekerja lokal untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan area pantai (Bahriah, 2021). *Resort* juga dapat diartikan sebagai sebuah jasa pariwisata yang setidaknya di dalamnya terdapat lima jenis pelayanan yaitu akomodasi, pelayanan makanan dan minuman, hiburan, outlet penjualan, dan fasilitas rekreasi Adapun pasar dari usaha *Resort* yaitu pasangan (couples), keluarga (families), pasangan yang berbulan madu (honeymoon couples), dan individu (single). (Ind, 2020)

Pantai Wera di Desa Kandumbul, Kecamatan Pandawai, Kabupaten Sumba Timur, menawarkan keindahan pasir putih berkilau seperti berlian yang membentang luas hingga 70 meter. Pantai ini alami dan bersih karena jauh dari keramaian kota. Selain pasir putih yang indah, air lautnya juga jernih dan biru, semakin memanjakan mata pengunjung (Ropo, 2023). Tanoma Sumba Beach

Resort, di Pantai Wera di Sumba Timur, Indonesia, menawarkan pengalaman unik dengan konsep desain dan layanan yang menonjol. Pengunjung dapat menikmati berbagai aspek unik dari Sumba. Di Tanoma Sumba, tidak hanya menawarkan tempat tidur, tetapi juga memberikan pengalaman oasis di mana Anda dapat menikmati banyak aktivitas di sekitar resort. Mulai dari menginap di pondok Bambu yang unik, menikmati koktail di Beach Lounge & Restaurant, hingga snorkeling untuk melihat "Tanoma" (Penyu Hijau) di terumbu karang terdekat. (Tanoma Sumba Experience, n.d.)

Bambu dianggap sebagai salah satu bahan bangunan yang paling berkelanjutan karena daya tahannya dan kemampuannya untuk tumbuh dengan cepat. Saat pengunjung menginap di salah satu cottage, pengunjung akan menyatu dengan alam. Nama "Tanoma" berasal dari bahasa Sumba untuk Penyu Hijau, yang menginspirasi konsep arsitektur menggunakan material bambu yang ramah lingkungan. Visi Tanoma Beach Resort adalah menciptakan surga bagi petualang yang ingin mengisi ulang energi di Sumba, dan menjadi mitra holistik bagi perjalanan wisatawan (About Us: Tanoma Sumba Beach Resort, n.d.). Bambu adalah material berbasis kearifan lokal yang memiliki karakteristik berkelanjutan dan cocok untuk perancangan interior. Penelitian ini mengkaji aplikasi bambu dalam desain interior, menyoroti keunggulannya sebagai material alami yang dapat diperbaharui, bermanfaat dalam konstruksi, dan mendukung pelestarian budaya lokal. Bambu dapat digunakan untuk elemen pembentuk ruang seperti plafon, dinding, dan lantai, serta elemen pelengkap seperti jendela, pintu, furniture, dan dekorasi. Karena banyak kelebihannya, diharapkan masyarakat meningkatkan penggunaan bambu dalam perancangan bangunan (Ni Made Emmi Nutrisia Dewi, 2023). Penggunaan material bambu memiliki banyak manfaat. Bambu cepat diperbarui, berkelanjutan, kuat, dan fleksibel, cocok untuk berbagai konstruksi. Selain mendukung arsitektur tradisional dan budaya lokal, bambu juga menginspirasi desain efisien melalui biomimikri. Penggunaan bambu mendukung ekonomi lokal, memiliki sifat antimikroba, estetika alami, serta insulasi termal dan akustik yang baik. Mudah terurai dan tumbuh melimpah tanpa merusak ekosistem, bambu mengurangi limbah dan dampak lingkungan. Tanoma

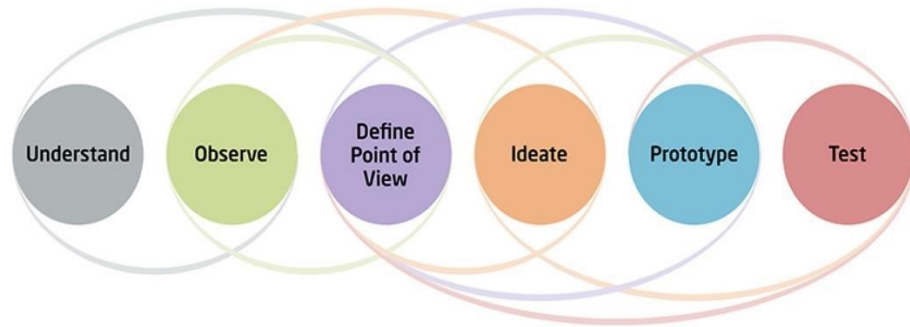
Beach Resort menerapkan konsep Biomimikri dengan meniru bentuk tempurung penyu hijau pada arsitekturnya.

Namun karena desain bangunan *Resort* yang terbuka membuat Tanoma Sumba *Beach Resort* memiliki kekurangan yaitu rentan akan gangguan serangga dan nyamuk. Pembangunan *Resort* juga terbilang buru buru, sehingga kurangnya keharmonisan antara konsep arsitektur dengan interior pada bangunan *Resort*. Pengelola *Resort* juga ingin mengupgrade *Interior* bangunan setiap 5 tahun, dengan memaksimalkan *Interiornya* bertujuan untuk menarik lebih banyak wisatawan. Tidak hanya pada arsitektur, konsep biomimikri juga bisa menjadi jawaban untuk permasalahan desain interior resort karna Biomimikri adalah praktik yang belajar dari alam dan meniru strategi yang ditemukan di alam untuk memecahkan tantangan desain manusia-dan menemukan harapan. Sehingga para wisatawan yang berkunjung ke Tanoma Sumba *Beach Resort* memiliki pengalaman wisata alam dan budaya yang tak terlupakan.

B. Metode dan Proses Desain

1. Proses Desain

Perancangan Tanoma Sumba *Beach Resort* ini menggunakan proses *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Hasso Platner. Hal ini sangat membantu karena menerapkan pendekatan sistematis yang terdiri dari enam fase. Proses Pemikiran Desain bersifat non-linear dan berulang. Tergantung pada proyeknya, berfokus pada fase dan siklus tertentu yang bisa beragam. Proses *Design Thinking* dimulai dengan merumuskan tantangan desain - yang disebut " *How-might-we-Question*" Tantangan desain menguraikan masalah dan mencari ruang untuk solusi yang berpusat pada manusia, lalu mengembangkan inovatif *prototype* setelah melalui proses *Design Thinking*.



The six phases of the Design Thinking process

Gambar. 1. 6 tahapan proses berfikir desain

Sumber : (Platner, n.d.)

<https://hpi.de/en/school-of-design-thinking/designthinking/background/design-thinking-process.html>

Dari gambar Proses Design Thinking di atas dapat dilihat enam fase tahapan yaitu mengerti, mengamati, mendefinidikan sudut pandang , ideasi, prototype, dan menguji menurut Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

a. *Understand*

Pada tahap pertama *Design Thinking*, fokus pada eksplorasi tantangan desain. Melalui penelitian, kumpulan aspek proyek diperoleh dari asumsi dan pengetahuan umum, membangun perspektif bersama. Analisis kedua melibatkan data demografis dan informasi kunci di lokasi proyek. Riset menyeluruh dan pemertimbangan teoripraktik terkini membantu mengidentifikasi celah informasi dan menentukan tema untuk penelitian kualitatif selanjutnya. Pada akhir tahap ini, rencana penelitian dikembangkan untuk langkah-langkah berikutnya dalam menghadapi tantangan.

b. *Observe*

Tahap berikutnya dalam *Design Thinking* melibatkan adaptasi kreatif metode penelitian kualitatif dari bidang sosial, budaya, antropologi, dan lainnya. Fokusnya adalah memahami konteks dan peluang dari sudut pandang individu terkait. Melalui observasi, wawancara, dan teknik pendalaman, lingkungan, konsep, konteks pengguna, ekspektasi, dan pengalaman dari pengguna potensial dan ahli dipelajari.

Pendekatan ini diperkuat dengan penelitian sekunder seperti data demografis dan praktik terbaik. Hasil analisis cerita dan pengalaman manusia disebut "*Insight*", yang membantu mengidentifikasi pola, emosi, dan kebutuhan pengguna melebihi temuan penelitian kuantitatif.

c. Define Point of View

Pada fase ini, hasil dan data dari langkah-langkah penelitian sebelumnya disintesis, dengan fokus pada wawasan paling menjanjikan. Keputusan diambil mengenai arah pengembangan solusi dan kelompok pengguna yang menjadi target. Berdasarkan temuan ini, kelompok sosial yang relevan dan "*Persona*" dibangun sebagai dasar emosional dan pengalaman untuk fase ide selanjutnya. Ini melibatkan adaptasi posisi yang spesifik dan bermuatan emosional berdasarkan temuan dan analisis penelitian sebelumnya. Tujuannya bukan hanya untuk mengembangkan empati terhadap individu yang terkena dampak, tetapi juga untuk memotivasi intrinsik mencapai perubahan positif dalam konteks tersebut.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

d. Ideate

Pada tahap selanjutnya Design Thinking, berbagai ide dihasilkan menggunakan metode kreatif seperti mengemukakan pendapat, body storming, permainan peran, dan desain, dengan penekanan pada keseimbangan. Setelah itu, ide-ide diumpamakan dengan kriteria seperti implementasi sederhana ("*quick win*"), ide radikal ("*Moonshot*"), dan potensi strategi proyek. Dengan memandang sudut pandang yang berpusat

pada manusia, setiap ide dinilai dan disesuaikan dengan kebutuhan dan peluang yang telah diidentifikasi.

e. Prototype

Tahap ini merupakan tahap pengembangan. Pada tahap ini, diharapkan dapat menjawab pertanyaan yang mungkin mendekati solusi akhir. *Prototype* dapat berupa 3D Modeling, gambar kerja, laporan desain dan presentasi. Inti dari tahap ini adalah menjawab pertanyaan spesifik. *Prototype* harus dibangun dengan mempertimbangkan pengguna.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

f. Test

Tahap terakhir merupakan uji coba hasil *prototype*. Pada tahapan ini desainer meminta feedback dari *prototype* yang telah dibuat. Dapat berupa kritik, saran, dan evaluasi.

Evaluasi dan pemilihan alternatif desain adalah tahap kunci dalam proses desain yang membantu memastikan bahwa solusi yang diusulkan memenuhi tujuan proyek dan kebutuhan pengguna. Beberapa metode yang dapat digunakan dalam evaluasi dan pemilihan alternatif desain meliputi:

i. Matriks Evaluasi

Membuat matriks atau tabel yang menilai setiap alternatif desain berdasarkan kriteria tertentu. Bobot diberikan kepada setiap kriteria untuk menentukan peringkat.

ii. Analisis SWOT

Mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari setiap alternatif desain. Ini membantu dalam pemahaman holistik tentang implikasi setiap alternatif.

iii. Prototyping dan Pengujian

Membuat prototipe dari setiap alternatif desain dan mengujinya dengan pengguna. Ini memberikan wawasan langsung tentang bagaimana desain akan berfungsi dalam praktik.