

**PERANCANGAN INTERIOR MENGGUNAKAN MIXED-USE  
BUILDING PADA GEDUNG ICON CONVENTION HALL  
SINGKAWANG**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Muhamad Hilmi Fikri**

**2012305023**

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

**2024**

**PERANCANGAN INTERIOR MENGGUNAKAN MIXED-USE  
BUILDING PADA GEDUNG ICON CONVENTION HALL  
SINGKAWANG**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Muhamad Hilmi Fikri**

**2012305023**

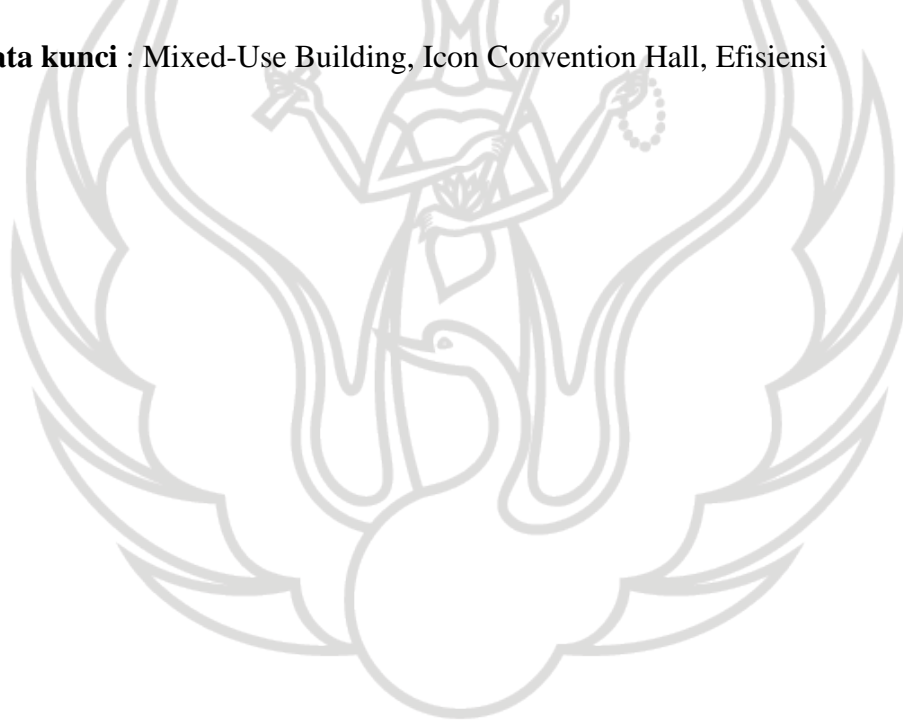
Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
S-1 dalam bidang Desain Interior

**2024**

## ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk mendesain interior Gedung Icon Convention Hall Singkawang dengan menerapkan konsep *Mixed-Use Building*. Konsep ini diterapkan untuk memaksimalkan fungsi ruang dan menyajikan fasilitas yang bisa diakses oleh pengguna gedung. Dalam perancangan ini, menggabungkan fungsi-fungsi *live*, *work*, dan *leisure* untuk meningkatkan efisiensi ruang dan kenyamanan pengguna. Gaya desain yang digunakan adalah *modern luxury* pada area publik, dan *classic luxury* pada area privat guna memberikan atmosfer yang berbeda pada tiap tingkat privasi ruang, serta menghadirkan desain yang elegan dan nyaman. Pada perancangan ini menerapkan metode desain menurut Rosemary Kilmer yang meliputi *commit*, *state*, *analyze*, *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*. Hasil perancangan interior ini mencerminkan fleksibilitas ruang, kemegahan, estetika, dan penggunaan material berkualitas tinggi. Perancangan ini diharapkan mampu menjadi model bagi pengembangan gedung serba guna lainnya, serta memberikan kontribusi positif bagi pertumbuhan ekonomi dan sosial masyarakat setempat.

**Kata kunci :** Mixed-Use Building, Icon Convention Hall, Efisiensi



## ABSTRACT

*This design project aims to create the interior design of the Icon Convention Hall in Singkawang by applying the Mixed-Use Building concept. This concept is implemented to maximize space utilization and provide accessible facilities for users. The design integrates live, work, and leisure functions to enhance space efficiency and user comfort. The chosen design styles are modern luxury for public areas and classic luxury for private areas, in order to provide different atmospheres based on the level of privacy, while also offering an elegant and comfortable design. This design project employs the Rosemary Kilmer design methodology, which includes commit, state, analyze, ideate, choose, implement, and evaluate. The resulting interior design reflects flexibility of space, grandeur, aesthetics, and the use of high-quality materials. This design is expected to serve as a model for the development of other multifunctional buildings, as well as contribute positively to economic and social growth of the local community.*

**Keywords :** *Mixed-Use Building, Icon Convention Hall, Efficiency*



Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:

'Perancangan Interior Menggunakan Mixed-Use Building Pada Gedung Icon Convention Hall Singkawang' diajukan oleh Muhamad Hilmi Fikri, NIM 2012305023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



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

NIP. 198709282 019032 017

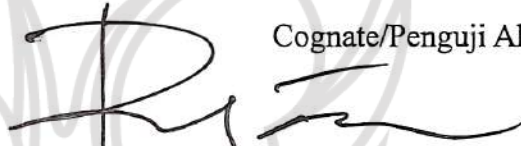
Dosen Pembimbing II



**Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.**

NIP. 19720314 1998021 001

Cognate/Penguji Ahli



**Octavianus Cahyono Privanto, S.T., M.Arch., Ph.D.**

NIP. 19701017 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa



**M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.**  
NIP. 19701019 199903 1 001





## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa 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 saya yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 April 2024



Muhamad Hilmi Fikri

NIM 2012305023



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Menggunakan Mixed-use Building Pada Gedung Icon Convention Hall Singkawang”. Laporan ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

- 1) Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya.
- 2) Ibu saya; Safirah, Bapak saya; Husni, Kakak saya; Gusman, dan segenap keluarga atas doa dan dukungannya selama ini.
- 3) Dosen Pembimbing saya; Ibu Riza Septriani Dewi, dan Bapak Anom Wibisono, atas bimbingannya dalam proses Tugas Akhir saya.
- 4) Dosen Wali saya Bapak Dony Arsetyasmoro, atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
- 5) Bapak Setya Budi Astanto selaku Ketua Prodi Desain Interior, atas bantuannya.
- 6) Partner saya; Catharine atas semua dukungan dan dorongannya untuk menyelesaikan S1 saya.
- 7) Sahabat – sahabat saya.
- 8) Kucing – kucing saya; Salmon dan Tahu atas kehadirannya yang menghilangkan stres.
- 9) LAGIO selaku studio tempat magang saya yang telah banyak berkontribusi terhadap perkembangan saya dalam belajar mendesain.
- 10) Teman – teman PANEL, untuk kebersamaan selama masa perkuliahan.
- 11) Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

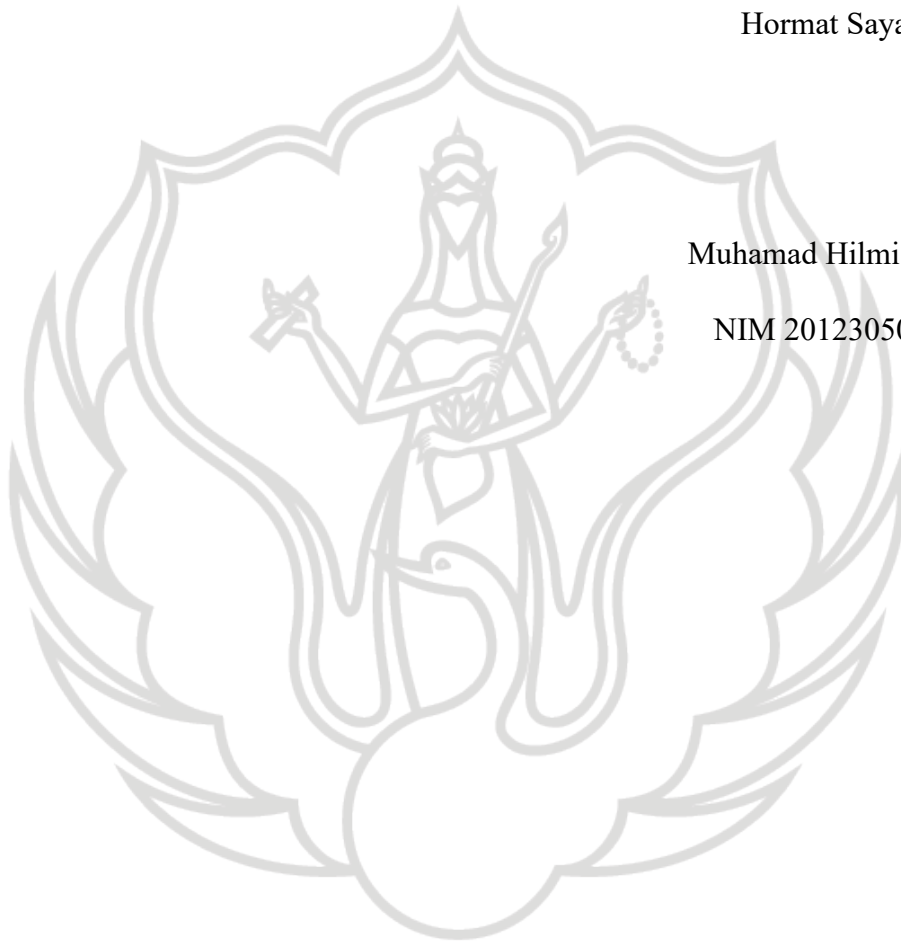
Penulis pun menyadari banyaknya kekurangan dan keterbatasan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan penulisan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, dan penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 17 Mei 2024

Hormat Saya,

Muhamad Hilmi Fikri

NIM 2012305023





## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	9
PRA DESAIN .....	9
A. Tinjauan Pustaka .....	9
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	9
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	13
B. Program Desain.....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Sasaran Desain .....	15
3. Data .....	16
BAB III .....	53
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	53
A. Pernyataan Masalah .....	53
B. Ide Solusi Desain .....	53
1. Konsep Perancangan .....	53
2. Ideasi .....	54
BAB IV .....	55
PENGEMBANGAN DESAIN.....	55
A. Alternatif Desain .....	55
1. Estetika Ruang.....	55
2. Penataan Ruang .....	59

3. Elemen Pembentuk Ruang .....	67
4. Pengisi Ruang.....	70
5. Tata Kondisi Ruang .....	75
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	88
C. Hasil Desain .....	88
1. Sketsa Manual .....	88
2. Rendering Perspektif .....	90
BAB V.....	103
PENUTUP.....	103
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA .....	104
LAMPIRAN.....	105
A. Eksisting Proyek.....	105
B. Proses Desain .....	106
C. Presentasi Desain.....	114
D. Rancangan Anggaran Biaya .....	117
E. Gambar Kerja .....	119

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gambar Proses Desain Menurut Rosemary Kilmer.....	2
Gambar 1. 2 Gambar Proses Desain Menurut Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 1. 3 Sketsa <i>Conceptual Diagram</i> .....	6
Gambar 1. 4 Sketsa Scematic.....	7
Gambar 2. 1 Logo perusahaan.....	16
Gambar 2. 2 Struktur perusahaan .....	17
Gambar 2. 3 Lokasi Site Gedung ICH .....	20
Gambar 2. 4 Fasad Gedung ICH.....	20
Gambar 2. 5 Site Plan .....	21
Gambar 2. 6 Denah Lantai Dasar.....	22
Gambar 2. 7 Denah Lantai Mezzanine .....	22
Gambar 2. 8 Denah Lantai 2.....	23
Gambar 2. 9 Denah Lantai Mezzanine 2 .....	23
Gambar 2. 10 Denah Lantai 3.....	24
Gambar 2. 11 sirkulasi dan zoning lantai 1 .....	24
Gambar 2. 12 sirkulasi dan zoning lantai mezzanine 1 .....	25
Gambar 2. 13 sirkulasi dan zoning lantai 2 .....	25
Gambar 2. 14 sirkulasi dan zoning lantai mezzanine 2 .....	26
Gambar 2. 15 sirkulasi dan zoning lantai 3 .....	26
Gambar 2. 16 Area Lobby Utama .....	27
Gambar 2. 17 Area Office.....	27
Gambar 2. 18 Area Rumah Tinggal .....	28
Gambar 2. 19 Gambar 2. 20 kantor praxis.....	30
Gambar 2. 21 Gambar 2. 22 apartment praxis .....	31
Gambar 2. 23 Sirkulasi Radial.....	31
Gambar 2. 24 Sirkulasi Network.....	32
Gambar 2. 25 Pola Linear .....	33
Gambar 2. 26 Sirkulasi Grid.....	34
Gambar 2. 27 Sirkulasi Terpusat.....	34
Gambar 2. 28 Standar Tangga .....	35
Gambar 2. 29 Standar Tangga .....	36
Gambar 2. 30 Standar Tangga .....	36
Gambar 2. 31 Standar Tangga .....	36
Gambar 2. 32 Standar Tangga .....	37
Gambar 2. 33 Standar Tangga .....	37
Gambar 2. 34 Standar Tangga .....	37
Gambar 2. 35 Standar Tangga .....	38
Gambar 2. 36 Standar Tangga .....	38
Gambar 2. 37 Standar Tangga .....	38
Gambar 2. 38 lift .....	39
Gambar 2. 39 ruang transmisi lift .....	40
Gambar 2. 40 ukuran kotak lift dan pintunya .....	40
Gambar 2. 41 Frekuensi pemakaian tempat di dapur.....	42

Gambar 2. 42 Ruang makan .....	42
Gambar 2. 43 Standar rangka tempat tidur .....	43
Gambar 2. 44 Standar ukuran area resepsionis .....	44
Gambar 2. 45 Standar ukuran meja meeting .....	45
Gambar 2. 46 Standar ukuran meja meeting .....	46
Gambar 2. 47 Standar ukuran meja kerja komputer .....	46
Gambar 3. 1 Sketsa Ideasi .....	54
Gambar 4. 1 Mood Board area publik .....	55
Gambar 4. 2 Mood Board area privat .....	56
Gambar 4. 3 Elemen dekoratif area publik .....	56
Gambar 4. 4 Elemen dekoratif area privat .....	57
Gambar 4. 5 Material Board area publik .....	57
Gambar 4. 6 Material Board area privat .....	58
Gambar 4. 7 Gambar 4. 8 Gambar 4. 9 Diagram Matrix .....	59
Gambar 4. 10 Gambar 4. 11 Gambar 4. 12 Buble Diagram (terpilih) .....	60
Gambar 4. 13 Gambar 4. 14 Gambar 4. 15 Buble Diagram .....	61
Gambar 4. 16 Zoning 1 (terpilih) .....	62
Gambar 4. 17 Zoning alternatif 2 .....	63
Gambar 4. 18 Layout lantai 1 Terpilih .....	64
Gambar 4. 19 Layout lantai 1 .....	64
Gambar 4. 20 Layout lantai 2 Terpilih .....	65
Gambar 4. 21 Layout lantai 2 .....	65
Gambar 4. 22 Layout lantai mezzanine 2 Terpilih .....	66
Gambar 4. 23 Layout lantai mezzanine 2 .....	66
Gambar 4. 24 Rencana lantai lantai 1 .....	67
Gambar 4. 25 Rencana lantai lantai 2 .....	67
Gambar 4. 26 Rencana lantai lantai mezzanine 2 .....	68
Gambar 4. 27 Rencana plafond lantai 1 .....	68
Gambar 4. 28 Rencana plafond lantai 2 .....	69
Gambar 4. 29 Rencana plafond lantai mezzanine 2 .....	69
Gambar 4. 30 Rencana dinding .....	70
Gambar 4. 31 Furnitur custom 1 .....	70
Gambar 4. 32 Furnitur custom 2 .....	70
Gambar 4. 33 Furnitur custom 3 .....	71
Gambar 4. 34 Furnitur custom 4 .....	71
Gambar 4. 35 AC Central .....	84
Gambar 4. 36 Perspektif Manual 1 .....	88
Gambar 4. 37 Perspektif Manual 2 .....	88
Gambar 4. 38 Perspektif Manual 3 .....	89
Gambar 4. 39 Perspektif Manual 4 .....	89
Gambar 4. 40 Gambar 4. 41 Render perspektif lobby utama .....	90
Gambar 4. 42 Gambar 4. 43 Render perspektif koridor lantai 1 .....	91
Gambar 4. 44 Render perspektif lobby lantai 2 .....	92
Gambar 4. 45 Render perspektif ruang serba guna .....	92

<b>Gambar 4. 46 Gambar 4. 47 Render perspektif lounge kantor .....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 4. 48 Gambar 4. 49 Render perspektif ruang meeting .....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4. 50 Gambar 4. 51 Render perspektif ruang Direktur .....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 4. 52 Render perspektif area customer cervice .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4. 53 Render perspektif rest area dan area customer cervice .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4. 54 Gambar 4. 55 Render perspektif rest area .....</b>	<b>97</b>
<b>Gambar 4. 56 Render perspektif Lorong kantor .....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 4. 57 Render perspektif living room .....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 4. 58 Render perspektif dining room.....</b>	<b>99</b>
<b>Gambar 4. 59 Render perspektif dapur.....</b>	<b>99</b>
<b>Gambar 4. 60 Gambar 4. 61 Render perspektif kamar tidur utama .....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 4. 62 Gambar 4. 63 Render perspektif walkin closet .....</b>	<b>101</b>
<b>Gambar 4. 64 Gambar 4. 65 Render perspektif ruang entertainment.....</b>	<b>102</b>
<b><i>Gambar 5. 1 Gambar 5. 2 Gambar 5. 3 Foto eksisiting proyek .....</i></b>	<b>105</b>
<b><i>Gambar 5. 4 Moodboard.....</i></b>	<b>106</b>
<b><i>Gambar 5. 5 Materialboard .....</i></b>	<b>106</b>
<b><i>Gambar 5. 6 Gambar 5. 7 Gambar 5. 8 Diagram matrix .....</i></b>	<b>107</b>
<b><i>Gambar 5. 9 Gambar 5. 10 Gambar 5. 11 Buble Diagram .....</i></b>	<b>108</b>
<b><i>Gambar 5. 12 Zoning.....</i></b>	<b>109</b>
<b><i>Gambar 5. 13 Gambar 5. 14 Gambar 5. 15 Rencana lantai.....</i></b>	<b>110</b>
<b><i>Gambar 5. 16 Gambar 5. 17 Gambar 5. 18 Rencana plafond.....</i></b>	<b>111</b>
<b><i>Gambar 5. 19 Gambar 5. 20 Gambar 5. 21 Gambar 5. 22 Sketsa furniture custom ..</i></b>	<b>112</b>
<b><i>Gambar 5. 23 Proses pengerjaan desain 3D .....</i></b>	<b>112</b>
<b><i>Gambar 5. 24 Proses pengerjaan gambar kerja .....</i></b>	<b>113</b>
<b><i>Gambar 5. 25 Proses penghitungan pencahayaan .....</i></b>	<b>113</b>
<b><i>Gambar 5. 26 Gambar 5. 27 Gambar 5. 28 3D Render perspektif .....</i></b>	<b>114</b>
<b><i>Gambar 5. 29 Poster 1 .....</i></b>	<b>115</b>
<b><i>Gambar 5. 30 Poster 2 .....</i></b>	<b>116</b>
<b><i>Gambar 5. 31 Rekapitulasi Anggaran Biaya .....</i></b>	<b>117</b>
<b><i>Gambar 5. 32 Rancangan anggaran biaya .....</i></b>	<b>117</b>
<b><i>Gambar 5. 33 Analisis Harga Satuan.....</i></b>	<b>119</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kantor adalah tempat dimana orang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama. Kantor merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan penanganan informasi dan data, mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan hingga menyalurkannya.

Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga. Dalam pengertian yang luas, rumah tinggal bukan hanya sebuah bangunan (*structural*), melainkan juga tempat kediaman yang memenuhi syarat-syarat kehidupan yang layak, dipandang dari segi kehidupan masyarakat.

*Mixed-Use Building* Merupakan bangunan multifungsi dimana dalam suatu area atau site terdapat bangunan yang memiliki fungsi lebih dari satu (fungsi kantor, fungsi rumah tinggal, fungsi perbelanjaan, dsb). Perancangan *Mixed- Use Building* Bertujuan untuk menyediakan ruang yang mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia serta memberi kenyamanan bagi pengguna. Bangunan multifungsi atau *Mixed-Use Building* mengacu pada kombinasi beberapa fungsi yang berbeda dalam satu bangunan, seperti fungsi rumah tinggal dan perkantoran, pusat perbelanjaan dan hunian yang dibangun dalam satu tapak.

Gedung Icon Convention Hall Singkawang merupakan bangunan multifungsi yang menjadi Head Quarter PT. Topindoku Solusi Komunika yang berlokasi di Jl. Pangeran Diponegoro no19 RT 051, RW 016 Kelurahan Pasiran, Kecamatan Singkawang Barat, Kota Singkawang, Kalimantan Barat.

Selain menjadi kantor pusat, Gedung dengan 3 lantai dan 2 mezzanine ini juga memiliki beberapa fungsi lainnya, yaitu; sebagai Rumah Tinggal dari owner Gedung dan Perusahaan, Pusat perbelanjaan, Tempat Kebugaran, Studio, dan *Ballroom*.

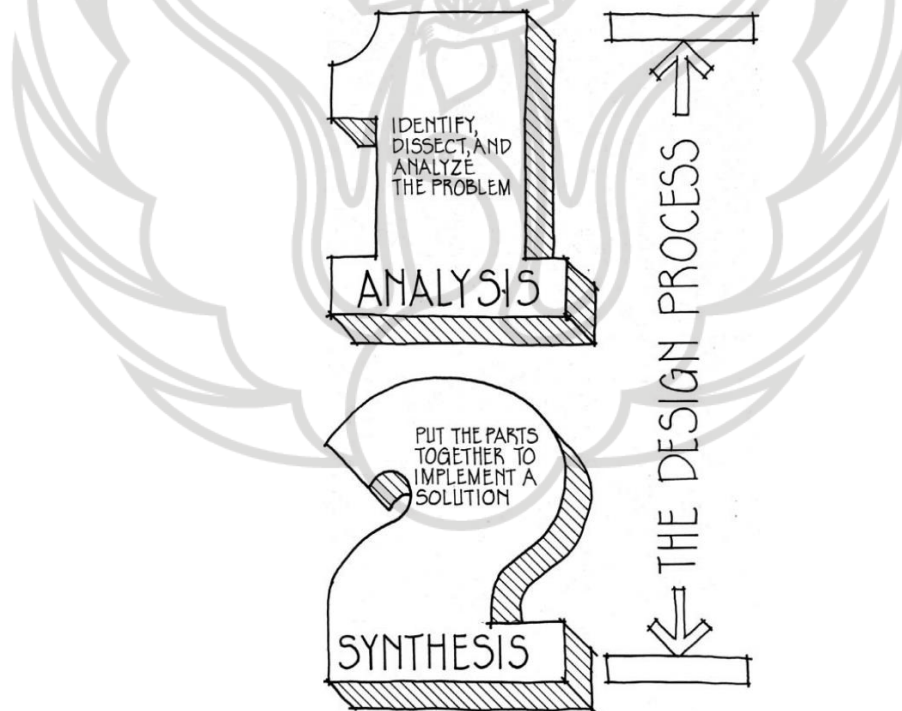


Untuk menunjang segala aspek kebutuhan dari fungsi Bangunan yang beragam, maka diperlukan perancangan yang mampu mengakomodasi kebutuhan setiap area dengan fungsi dan tingkat privasi yang berbeda.

## B. Metode Desain

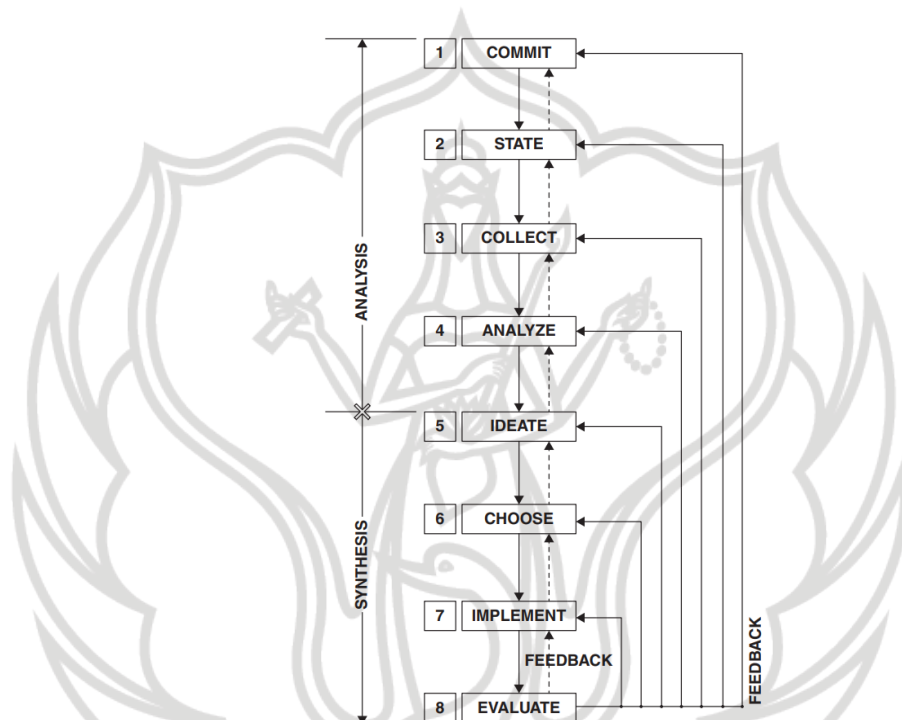
### 1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan Icon Convention Hall Singkawang adalah metode desain menurut Rosemary Kilmer. Proses desain ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, tahap ini membahas masalah untuk diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti, dan dianalisis. Pada tahap ini desainer memperoleh proposal ide terkait langkah-langkah pemecahan masalah. Tahap yang kedua adalah sintesis, Pada tahapan ini, desainer mengolah hasil dari analisis untuk menghasilkan alternatif solusi yang bisa diterapkan.



**Gambar 1. 1** Gambar Proses Desain Menurut Rosemary Kilmer  
(Sumber: Kilmer, 2014)

Perancangan Icon Convention Hall Singkawang menerapkan pola pikir desain yang terbagi dalam dua tahap, yang pertama yaitu tahap analisis yang merupakan tahap *programming* adalah proses menganalisis dimana desainer mengumpulkan data lapangan berupa data fisik, data non fisik, literatur, serta data pendukung lainnya. Dan yang kedua tahap sintesa yang merupakan tahap *designing*, pada tahap ini muncul ide-ide solusi desain yang menjawab permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya yang kemudian dipilih alternatif terbaiknya.



**Gambar 1. 2** Gambar Proses Desain Menurut Rosemary Kilmer  
(Sumber: Kilmer, 2014)

Pada proses desain menurut Kilmer, terdapat beberapa tahapan sebagai berikut:

**a. Commit**

Merupakan tahap pertama dimana desainer harus mengenali dan menerima permasalahan desain sebagai tugas pribadi agar mampu berkomitmen pada project yang dikerjakan.

**b. State**

Tahap ini merupakan Langkah dimana desainer mengidentifikasi masalah. Desainer perlu melakukan pendekatan terhadap masalah dengan

pandangan yang *fresh*. Desainer juga perlu mengingat bahwa setiap masalah itu unik dan mungkin membutuhkan solusi unik.

**c. *Collect***

Merupakan tahap mengumpulkan data yang merupakan riset awal desainer dalam mencari informasi yang ada pada data lapangan berupa data fisik, data non fisik, literatur, serta data pendukung lainnya.

**d. *Analyze***

Pada tahap ini desainer menyaring data dan mencatat hal-hal yang paling penting dalam mempengaruhi solusi final dan mungkin berhubungan langsung pada permasalahan.

**e. *Ideate***

Tahapan ini merupakan langkah pembuatan ideasi dengan mencari ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah. Ide-ide tersebut haruslah dihasilkan setelah memahami permasalahan secara menyeluruh. Proses pencarian ide melalui dua tahap: tahap menggambar yang disebut skema, dan tahap pernyataan konsep yang diungkapkan secara tertulis maupun lisan.

**f. *Choose***

Pada tahap ini, desainer memilih opsi terbaik dengan menengok kembali seperti apa konsep yang sudah ditentukan, anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan. Jika opsi yang dipilih sesuai dengan kriteria, memiliki pendekatan kreatif, dan menghasilkan solusi yang fungsional serta menarik, maka itu adalah solusi yang tepat. Jika tidak, maka desainer perlu mengevaluasi kembali dan memilih opsi lain.

**g. *Implement***

Merupakan tahap dimana desainer mengimplementasikan ide yang telah dipilih sebelumnya ke dalam bentuk fisik. Langkah ini

mengkomunikasikan ide melalui gambar final, rendering, dan bentuk presentasi lainnya.

#### ***h. Evaluate***

Tahap evaluasi dari desain, meninjau kembali dan menilai dengan kritis untuk melihat apakah hasil yang sudah diperoleh benar-benar memecahkan masalah.

## **2. Metode Desain**

### **a. Metode Pengumpulan Data**

Pada perancangan Gedung ICH ini, desainer melakukan pengumpulan data berupa data fisik dan non fisik.

#### **1. Data Fisik**

Desainer memperoleh data fisik objek desain melalui pihak kedua yaitu tim survey di studio tempat desainer bekerja. Data fisik yang diperoleh berupa dokumen kondisi lapangan, seperti; denah bangunan eksisting dan dokumentasi eksisting.

#### **2. Data Non Fisik**

Data non fisik pada perancangan Gedung ICH diperoleh melalui wawancara, studi literatur, studi banding.

##### **a) Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan pihak studio yang merancang gedung ini.

##### **b) Studi literatur**

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi berupa artikel, pendapat ahli, jurnal, buku, maupun internet yang memuat data-data yang dibutuhkan, dan dengan mempelajari karakter dari Perusahaan yang menaungi Gedung ICH.

c) Studi Banding

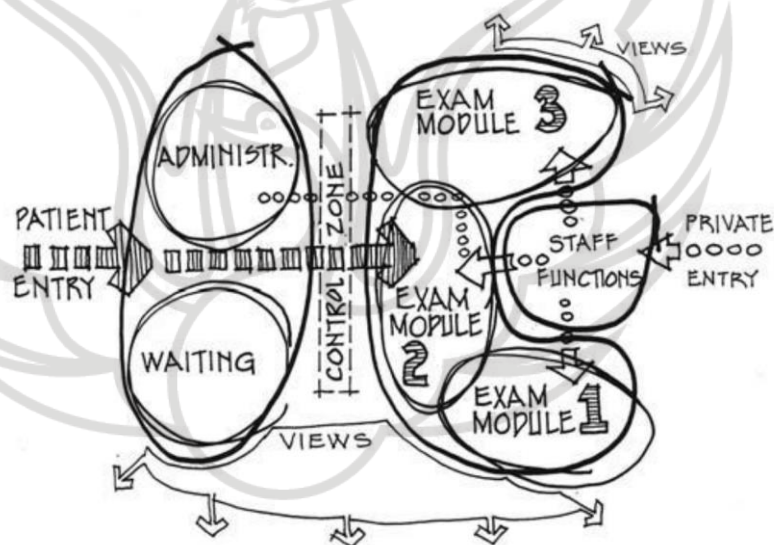
Studi banding dilakukan dengan meninjau dan mengevaluasi objek lain yang seragam dengan Gedung ICH.

**b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain**

Pada perancangan Gedung ICH ini, desainer melakukan pencarian ide dengan mengeksplorasi konsep, membentuk ide berupa sketsa, gambar, maupun kata yang mendeskripsikan konsep yang akan digunakan.

**1) Conceptual Diagram**

Merupakan tahap dimana desainer melakukan sketsa awal untuk memvisualisasikan hubungan fungsional dari permasalahan. Ide-ide divisualisasikan melalui sketsa abstrak yang belum skalatis untuk membantu desainer mengeksplorasi banyak hubungan. Pada tahap ini desainer membuat 2 hingga 3 sketsa alternatif untuk dibandingkan dan dipilih yang paling sesuai.

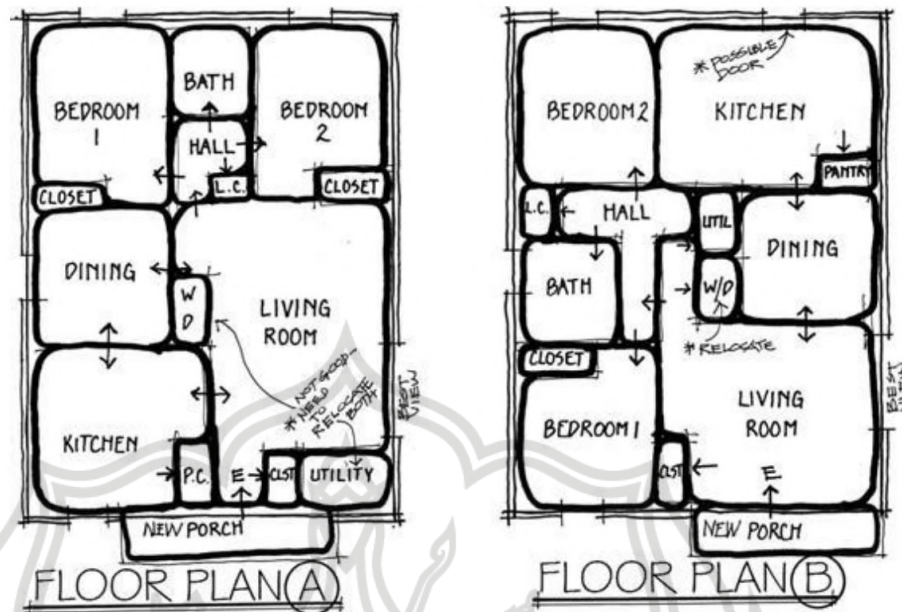


**Gambar 1. 3 Sketsa Conceptual Diagram**  
(Sumber: Kilmer, 2014)

**2) Schematic**

Merupakan penyempurnaan dari *Conceptual Diagram*. Pada tahap ini desainer merentangkakan imajinasi untuk menemukan alternatif kreatif sebanyak mungkin. Alternatif-alternatif tersebut kemudian disketsa atau

dicatat untuk membentuk serangkaian cara menyelesaikan masalah. Tahap ini dibuat secara proporsional.



**Gambar 1. 4 Sketsa Scematic**  
(Sumber: Kilmer, 2014)

### 3) *Concept Statement*

Disaat yang sama, ketika desainer mengeksplorasi alternatif-alternatif secara visual, desainer juga mengembangkan konsep untuk mencapai tujuan permasalahan. Ide-ide ini di ditulis sebagai pernyataan konsep dalam kalimat sederhana yang ringkas menggambarkan ide-ide utama, baik fungsional maupun setetika.

### c. **Metode Evaluasi**

Tahap evaluasi dari proses desain menilai dan mengkritisi hasil yang telah diperoleh untuk melihat apakah hasil tersebut benar-benar menjawab tujuan permasalahan.

#### 1. *Self Analysis*

Desainer mengukur hasil yang telah dicapai dengan tujuan permasalahan awal dengan cara mengevaluasi diri secara jujur dan kritis.

#### 2. *Solicited Opinions*

Desainer melakukan evaluasi berdasarkan penilaian dari pihak lain yang independent, seperti dari desainer lain, user, dosen, supervisor, dan



lainnya, untuk membantu desainer melihat solusi permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

### 3. *Studio Criticism*

Metode evaluasi ini dilakukan di studio atau di kelas yang dilakukan bersama dosen pembimbing dan penguji secara berkala dengan komunikasi mengalir dua arah.

