

**PERANCANGAN INTERIOR INSPIRA GALERI SENI
SEBAGAI IDENTITAS LOKAL BUDAYA KASONGAN**



PERANCANGAN

Oleh

Nafisa Khoiru Sabila

NIM 2012359023

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

2024

**PERANCANGAN INTERIOR INSPIRA GALERI SENI
SEBAGAI IDENTITAS LOKAL BUDAYA KASONGAN**



PERANCANGAN

Oleh

Nafisa Khoiru Sabila

NIM 2012359023

Tugas Akhir ini diajukan kepada

Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2024

ABSTRAK

Galeri Inspira merupakan salah satu Perusahaan yang dikelola oleh Timboel Raharjo dan Ani Faiqoh yang berdiri sejak Oktober 2013, Bangunan ini berlokasi di Jl. Bantul, Nyemengan, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184. Tujuan galeri Inspira dibangun adalah untuk memasarkan dan menunjukkan bahwa barang-barang hasil karya seniman-seniman lokal juga mempunyai kualitas yang tidak kalah dengan barang impor. Begitu pula hasil kerajinan lokal dengan kualitas bagus tersebut tidak melulu hanya dipasarkan ke mancanegara, masyarakat lokal pun dapat memiliki dan menikmati barang dan furnitur dengan kualitas serupa dengan produk ekspor. Tujuan perancangan desain interior inspira galeri untuk mengintegrasikan konsep “*Metamorphosis of Artists and Culture*”. Nama *Metamorphosis of Artists and Culture* yang berarti perubahan dan evolusi, baik dalam seniman maupun dalam budaya itu sendiri. Bisa diterjemahkan dalam desain yang berubah dari satu ruang ke ruang lainnya, mencerminkan perjalanan karir Prof. Timbul Raharjo. konsep ini diharapkan dapat menikmati proses pengenalan perjalanan karir prof. Timbul Raharjo dan budaya lokal kasongan yang tidak membosankan, Pendekatan yang dilakukan yaitu pendekatan tematik sebagai interior display koleksi, dengan cara pengelompokkan benda koleksi sehingga akan informasi yang disediakan dapat dipahami secara maksimal oleh pengunjung, penggunaan gaya kontemporer menjadi pilihan dalam meredesain inspira galeri, Berdasarkan etimologinya, kata “kontemporer” yang berasal dari kata “co” (bersama) dan “tempo” (waktu), sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui.

Kata kunci : Interior, Galeri Seni, Kasongan, Budaya Lokal, Galeri Seni Kontemporer, *Artists and Culture*

ABSTRACT

Inspira Gallery is a company managed by Timboel Raharjo and Ani Faiqoh which was founded in October 2013. This building is located on Jl. Bantul, Nyemengan, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Bantul Regency, Special Region of Yogyakarta 55184. The purpose of the Inspira gallery was to market and show that goods made by local artists are of no less quality than imported goods. Likewise, local handicrafts of good quality are not only marketed abroad, local people can also own and enjoy goods and furniture of similar quality to export products. The aim of Inspira Galeri's interior design is to integrate the concept of "Metamorphosis of Artists and Culture". The name Metamorphosis of Artists and Culture means change and evolution, both in artists and in culture itself. It can be translated into designs that change from one room to another, reflecting Prof.'s career journey. Arise Raharjo. It is hoped that this concept will be able to enjoy the process of introducing Prof.'s career journey. Timbul Raharjo and the local Kasongan culture are not boring. The approach taken is a thematic approach as an interior display for the collection, by grouping collection objects so that the information provided can be understood optimally by visitors. The use of contemporary style is the choice in redesigning the Inspira gallery. Based on its etymology, the word "contemporary" comes from the words "co" (together) and "tempo" (time), thus emphasizing that contemporary art is work that thematically reflects the current situation of time.

Keywords : *Interior, Art Gallery, Kasongan, Local Culture, Contemporary Art Gallery, Artists and Culture*

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR INSPIRA GALERI SENI SEBAGAI IDENTITAS LOKAL BUDAYA KASONGAN diajukan oleh Nafisa Khoiru Sabila, NIM 2012359023 , Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Peodi : 90221), telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



PERNYAATAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nafisa Khoiru Sabila

NIM : 2012359023

Tahun Lulus : 2024

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.



KATA PENGANTAR

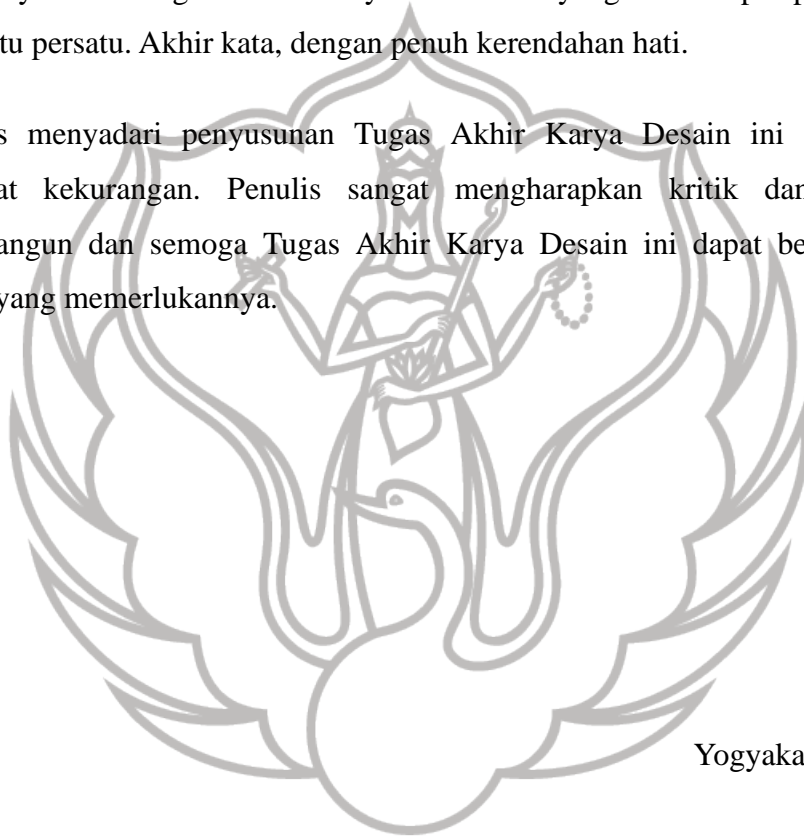
Bismillahirrahmanirrahim puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas ridha dan rahmat Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Inspira Galeri Sebagai Identitas Lokal Budaya Kasongan”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, 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. Allah SWT, atas segala karunia rahmat, kemudahan, dan kesehatan serta kasih sayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya desain ini.
2. Bapak, ibu, mba arin sebagai kakak dan kaka kiki sebagai adik dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat, nasihat serta dukungan doa tiada henti kepada penulis.
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn.,M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir.
4. Yth. Dosen Wali Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik penulis hingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Yth. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat selama perkuliahan.
6. Teman-teman saya seperjuangan Tugas Akhir Farda dan Naila yang selalu menghibur dikala penat, dan saling memberikan bantuan dan dorongan dalam segi apapun.
7. Teman-teman saya Aul, Sari, Auren, Vava, Andi dan shalom yang banyak membantu saya dalam hal apapun dan selalu memberi motivasi serta saran yang membangun.

8. Teman-teman Panel 2020.
9. Teman-teman seperjuangan tugas akhir periode pertama yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
10. Teman – teman saya (Keluarga Cemara) Bapak, Ibu kos, mba niky dan temkos lainnya mendukung dan memberikan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir penulis.
11. Kak sasmita dan kak dhea yang memberi motivasi serta saran yang membantu.
12. 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, 4 Juni 2024
Penulis,

Nafisa Khoiru Sabila
NIM. 2012359023

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Metode Desain | 3 |
| 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain | 3 |
| 2. Metode Desain | 5 |
| BAB II PRA DESAIN | 7 |
| 1. Tinjauan Pustaka | 7 |
| a. Tinjauan Umum | 7 |
| 2. Tinjauan Pustaka Khusus | 16 |
| 3. Program Desain | 19 |
| 1. Tujuan Desain | 19 |
| 2. Fokus / Sasaran Desain | 19 |
| 3. Data | 20 |
| 4. Daftar Kebutuhan Ruang | 46 |
| BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN | 48 |
| A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>) | 48 |
| B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>) | 48 |
| 1. Konsep Desain | 48 |
| 2. Solusi Permasalahan | 56 |
| 3. Ideasi | 58 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN | 61 |
| A. Alternatif Desain | 6 |
| 1. Alternatif Estetika Ruang | 61 |
| 2. Alternatif Penataan Ruang | 67 |
| 3. Alternatif Pembentuk Ruang | 73 |
| B. Evaluasi Desain | 84 |
| C. Hasil Desain | 85 |
| 1. Perspektif | 85 |
| 2. Layout | 88 |
| 3. Detail Elemen Khusus | 89 |
| BAB V PENUTUP | 90 |
| A. Kesimpulan | 90 |
| B. Saran | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | 92 |
| LAMPIRAN | 94 |
| A. Surat Izin Survey | 94 |
| B. Foto Hasil Survey | 95 |
| C. Proses Pengembangan Desain | 97 |
| D. Sketsa Desain | 100 |
| E. Presentasi Desain | 102 |
| F. Rencana Anggaran Biaya | 104 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Proses desain thinking | 1 |
| Gambar 2. 1 Contoh Karya In show | 12 |
| Gambar 2. 2 Contoh Karya In Showcase | 12 |
| Gambar 2. 3 Contoh Karya Free Standing On The Floor, on plinth or support | 13 |
| Gambar 2. 4 Contoh Karya On Walls Or Panels | 13 |
| Gambar 2. 5 Peta Lokasi Galeri Inspira | 20 |
| Gambar 2. 6 Logo Inspira Galeri | 21 |
| Gambar 2. 7 Pola Aktifitas Pengguna ruang | 22 |
| Gambar 2. 8 Pola Aktifitas Pengunjung | 23 |
| Gambar 2. 9 Pola Struktur Organisasi | 23 |
| Gambar 2. 10 Site Galeri Inspira | 23 |
| Gambar 2. 11 Denah Lantai 01 Galeri Inspira | 24 |
| Gambar 2. 12 Denah Lantai 02 Galeri Inspira | 24 |
| Gambar 2. 13 Potongan A-A dan B-B Galeri Inspira | 25 |
| Gambar 2. 14 Potongan C-C dan D- D Galeri Inspira | 25 |
| Gambar 2.15 Bangunan Galeri Inspira | 26 |
| Gambar 2.16 Interior Galeri Inspira | 26 |
| Gambar 2. 17 Sirkulasi dan Zoning Lantai 01 Galeri Inspira | 27 |
| Gambar 2. 18 Sirkulasi dan Zoning Lantai 02 Galeri Inspira | 27 |
| Gambar 2. 19 Akses Menuju Bangunan Inspira Galeri | 28 |
| Gambar 2. 20 Lantai Galeri Inspira | 28 |
| Gambar 2. 21 Dinding Galeri Inspira | 39 |
| Gambar 2. 22 Dinding Galeri Inspira | 39 |
| Gambar 2.23 Interior Galeri Inspira | 30 |
| Gambar 2.24 Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang | 32 |
| Gambar 2.25 Proporsi berdasarkan keterlingkupan | 33 |

| | |
|--|----|
| Gambar 2.26 Pendistribusian Cahaya | 35 |
| Gambar 2.27 Pendistribusian Cahaya | 36 |
| Gambar 2.28 jarak pandangan display | 37 |
| Gambar 2.29 jarak pandangan display | 37 |
| Gambar 2.30 Ruang gerak manusia pada posisi stationer | 39 |
| Gambar 2.31 Ruang Gerak Manusia Pada Posisi Mobile | 39 |
| Gambar 2.32 Sudut pandang, tinggi objek & tinggi pada pengamat duduk | 40 |
| Gambar 2.33 Sudut pandang, tinggi objek & tinggi pada pengamat berdiri | 40 |
| Gambar 2.34 Sudut pandang, tinggi objek & tinggi pada pengamat berdiri | 41 |
| Gambar 2.35 Sudut pandang, pengamat potongan vertikal | 41 |
| Gambar 2.36 Pola jalur sirkulasi | 42 |
| Gambar 2.37 Pola sirkulasi ring | 43 |
| Gambar 2.38 Pola sirkulasi ring | 43 |
| Gambar 2.39 Pola sirkulasi liner bercabang | 44 |
| Gambar 2.40 Antropometri Sirkulasi | 44 |
| Gambar 2.41 Skema Warna Panas dan Dingin Sistem Ogden Rood | 45 |
| Gambar 3.1 Konsep Desain | 48 |
| Gambar 3.2 Gaya dan Tema perancangan | 55 |
| Gambar 3.3 Material Desain | 56 |
| Gambar 3.4 Sketsa Ideasi | 58 |
| Gambar 3.5 Skema Desain | 59 |
| Gambar 3.6 Alternatif Desain Furnitur | 60 |
| Gambar 3.7 Referensi Interaktif Display | 60 |
| Gambar 4.1 Suasana Ruang | 61 |
| Gambar 4.2 Macam – Macam Jenis Lampu | 62 |
| Gambar 4.3 Referensi Gambar Karya dan Budaya Kasongan | 62 |
| Gambar 4.4 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai | 63 |
| Gambar 4.5 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding | 64 |
| Gambar 4.6 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon | 64 |

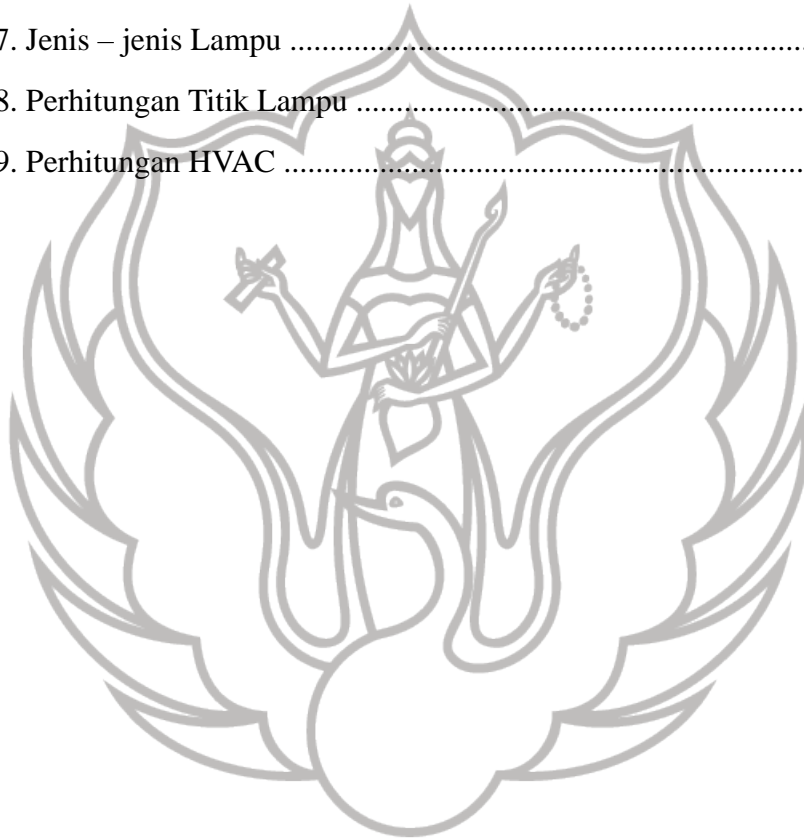
| | |
|---|----|
| Gambar 4.7 Elemen Dekoratif | 65 |
| Gambar 4.8 Komposisi Warna | 65 |
| Gambar 4.9 Komposisi Material | 66 |
| Gambar 4.10 Diagram Matriks | 67 |
| Gambar 4.11 Buble Plan lantai L 01 | 68 |
| Gambar 4.12 Buble Plan lantai L 02 | 68 |
| Gambar 4.13 Buble diagram lantai L 01 | 69 |
| Gambar 4.14 Buble diagram lantai L 02 | 69 |
| Gambar 4.15 Block Plan lantai L 01 | 69 |
| Gambar 4.16 Block Plan lantai L 02 | 70 |
| Gambar 4.17 Stacking Plan | 70 |
| Gambar 4.18 Layout Lantai 01 Alternatif 01 (Terpilih) | 71 |
| Gambar 4.19 Layout Lantai 01 Alternatif 02 | 71 |
| Gambar 4.20 Layout Lantai 02 Alternatif 01 (Terpilih) | 72 |
| Gambar 4.21 Layout Lantai 02 alternati 02 | 72 |
| Gambar 4.22 Alternatif 1 Lantai 01 | 73 |
| Gambar 4.23 Alternatif 02 Lantai 01 | 73 |
| Gambar 4.24 Alternatif 01 Lantai 02 | 74 |
| Gambar 4.25 Alternatif 01 Lantai 02 | 74 |
| Gambar 4.26 Alternatif 01 Dinding 01 (Terpilih) | 75 |
| Gambar 4.27 Alternatif 01 Lantai 02 | 75 |
| Gambar 4.28 Alternatif 01 Plafond (Terpilih) | 76 |
| Gambar 4.29 Alternatif 02 Plafond | 76 |
| Gambar 4.30 Alternatif Furniture | 77 |
| Gambar 4.31 Alternatif Furniture | 77 |
| Gambar 4.32 Receptionis area | 85 |
| Gambar 4.33 Area Koleksi Lukisan | 85 |
| Gambar 4.34 Area Koleksi Kasongan | 86 |
| Gambar 4.35 Area Koleksi Patung | 86 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.36 Area Koleksi Furnitur Interior | 86 |
| Gambar 4.37 Area Koleksi Gerabah | 87 |
| Gambar 4.38 Area Receptionist Lantai 02 | 87 |
| Gambar 4.39 Area Carrer Journey Prof. Timbul..... | 87 |
| Gambar 4.40 Layout Berwarna – Lantai 1 | 88 |
| Gambar 4.41 Layout Berwarna – Lantai 2 | 88 |
| Gambar 4.42 Meja Receptionist | 89 |
| Gambar 4.43 Backdrop Receptionist | 89 |
| Gambar 4.44 Backdrop Receptionist | 89 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1. Analisis Pengisi Ruang Inspira Galeri | 30 |
| Tabel 2. Tinggi rata – rata manusia dan jarak pandang | 42 |
| Tabel 3. Daftar Kebutuhan Ruang..... | 42 |
| Tabel 4. Kriteria Desain | 46 |
| Tabel 5. Solusi Permasalahan..... | 56 |
| Tabel 6. Tabel Equipment..... | 77 |
| Tabel 7. Jenis – jenis Lampu | 79 |
| Tabel 8. Perhitungan Titik Lampu | 80 |
| Tabel 9. Perhitungan HVAC | 83 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kasongan, Bantul, terletak di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, diakui sebagai tujuan wisata yang terkenal dengan keahlian tembikar yang luar biasa. Terletak di daerah Kajen Pedukuhan Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Bantul, di Daerah Istimewa Yogyakarta, sekitar 6 km dari Alun-Alun Utara Yogyakarta ke arah Selatan, daerah ini terkenal dengan kerajinan tradisionalnya, terutama gerabah dan patung tanah liat. Meskipun tidak ada galeri seni tembikar atau museum yang didedikasikan untuk menampilkan karya seniman atau melestarikan warisan mereka, Kasongan membanggakan komunitas yang hidup yang secara konsisten menampilkan potensi inovatif dalam domain seni tembikar. Atribut khas ini, dalam hubungannya dengan pengaturan yang saling berhubungan dan saling menguntungkan, memfasilitasi sinergi yang menarik. Kemajuan desa wisata bergantung pada sikap proaktif penduduknya, memosisikan Kasongan Bantul sebagai tempat yang menjanjikan yang siap untuk berkembang menjadi tujuan utama bagi pengunjung lokal dan internasional. Melalui berbagai inovasi kreatif dan ekspresi dari penduduknya yang dinamis, Kasongan memiliki kapasitas untuk meningkatkan posisinya sebagai desa wisata terkemuka yang dirayakan dengan tradisi artisanalnya.

Pendirian Galeri Inspira, di bawah manajemen Timboel Raharjo dan Ani Faiqoh, dimulai pada Oktober 2013. Terletak di Jl. Bantul, Nyemengan, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184, bangunan ini menawarkan desain unik yang menampilkan bentuk-bentuk geometris, terutama pola bergelombang pada fasadnya. Sebuah patung besar yang menonjol di bagian luar bangunan berfungsi sebagai indikasi yang jelas tentang identitasnya sebagai galeri seni. Tujuan utama di balik pembuatan galeri Inspira adalah untuk memamerkan dan mempromosikan barang-barang yang diproduksi secara lokal, menunjukkan bahwa mereka menjunjung tinggi standar kualitas yang menyaingi barang-barang impor. Upaya ini tidak hanya memfasilitasi pemasaran internasional kerajinan lokal dengan kualitas luar biasa tetapi juga memungkinkan penduduk lokal untuk memperoleh dan menghargai barang dan furnitur dengan

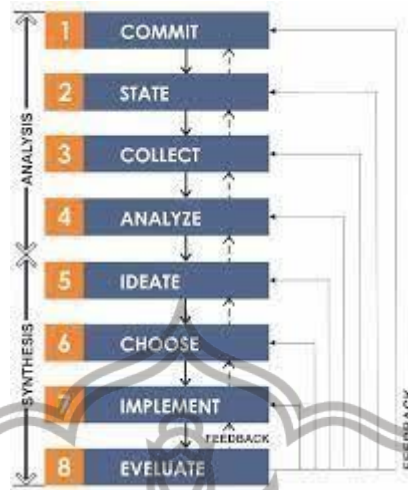
kualitas yang sebanding dengan yang dimaksudkan untuk ekspor. Galeri Inspira berdiri di atas lahan seluas kurang lebih 1035 m² dengan luas bangunan 677.5 m² per lantainya, total bangunan memiliki 2 lantai yang keduanya menyediakan bermacam-macam produk campuran yang ditawarkan termasuk furnitur, kerajinan tangan, dan barang-barang dekorasi rumah dengan berbagai bentuk dan ukuran dalam galeri Inspira. Mayoritas desain yang ditemukan dalam koleksi ini dikaitkan dengan visi kreatif Timboel Raharjo, seorang tokoh berpengalaman dalam industri seni selama seperempat abad terakhir.

Sayangnya, Ada beberapa hal yang membuat Galeri Inspira ini tidak memberikan alur sirkulasi yang jelas ketika berada di dalam ruangan. Selain itu konsep yang membuat Galeri Inspira terasa panas karena material yang digunakan adalah kaca dan tidak ada penyejuk udara buatan seperti AC ataupun kipas angin. Sistem area yang tidak memisahkan area Furniture, kerajinan, dan *home decor* membuat pengunjung tidak bisa secara maksimal menikmati Galeri Inspira. Dari pengalaman menjelajahi interior Galeri Inspira tidak memuaskan, dikarenakan sistem wayfinding yang tidak terarah, hal ini berpengaruh terhadap pelayanan yang kurang maksimal. Desain yang meluas dengan karya yang menyebar tanpa adanya pembeda membuat pengunjung tidak merasakan perpaduan yang sesuai dari sebuah karya yang dijual .

Dari latar belakang di atas penulis mengangkat Galeri Inspira untuk di desain ulang dengan Konsep menghadirkan suasana ruang yang tidak membosankan serta penataan layout dibuat interaktif dalam mengenal perjalanan karir prof. Timbul Raharjo dan lebih mempresentasikan sebuah penerapan interior dari beberapa *furniture* dan karya yang di jual belikan, sehingga pengunjung dapat merasakan penyesuaian furnitur dan karya dalam ruangan tersebut. Selain itu sistem wayfinding yang informatif dapat memudahkan pengunjung dalam melihat- lihat karya, dengan menghadirkan sentuhan budaya kasongan suasana ruang serta penggunaan elemen interior mejadi poin menarik pada inspira galeri yang dapat menarik minat pengunjung, karena itu tujuan meredesain interior yang rekreatif, edukatif dengan gaya kontemporer serta bernuansa budaya kasongan, Harapan dan tujuan penulis untuk menjadikan jawaban untuk menarik minat Masyarakat lokal ataupun luar untuk berkunjung ke Galeri Inspira.

B. Metode Desain

1. Proses desain



Gambar 1.1 Proses desain thinking
(Sumber : Designing Interiors, Rosmary Kilmer, 1992)

Berikut tahapan-tahapan yang ada :

1. *Commit*

Proses mengidentifikasi permasalahan. Mengenali prioritas permasalahan pada Galeri Inspira.

2. *State*

Identifikasi masalah dengan merumuskan daftar periksa yang menguraikan tantangan yang ada di Galeri Inspira. Selanjutnya, buat daftar pemangku kepentingan yang sudut pandangnya akan menginformasikan daftar persepsi. Simpulkan dengan menggambarkan tujuan yang dicari dari kompilasi masalah yang diidentifikasi.

3. *Collect*

Mencari data dan informasi pada inspira galeri melibatkan pemanfaatan observasi sesuai Lokasi, dan wawancara dengan karyawan dan staf.

4. *Analyze*

Prosedur memeriksa masalah berdasarkan data yang dikumpulkan melibatkan konstruksi peta konsep untuk mengartikulasikan masalah dan menemukan solusi. Proses ini juga memerlukan pengembangan diagram matriks dan diagram gelembung dengan tujuan mengklasifikasikan zona, area, hubungan ruang, sirkulasi, pandangan, di antara elemen-elemen lainnya.

5. *Ideate*

Tindakan menghasilkan ide dalam format terstruktur dan abstrak dikenal sebagai ide. Selama fase ini, alokasi ruang dan aliran didefinisikan dengan akurasi dan detail yang lebih besar berbeda dengan fase sebelumnya. Pilihan desain dalam bentuk model dan gambar desain dimulai dalam proses ini. Menggunakan teknik seperti brainstorming adalah hal biasa pada saat ini untuk memaksimalkan generasi ide-ide inovatif.

6. *Choose*

Proses memilih opsi yang paling tepat dan efisien dengan hati-hati di antara berbagai konsep yang sudah ada sebelumnya, dipandu oleh kriteria yang telah ditentukan.

7. *Implement*

Fase pelaksanaan konsep melalui representasi visual baik dalam format 2D atau 3D dan demonstrasi yang menyertainya. Representasi 2D melibatkan pembuatan tata letak sementara representasi 3D mencakup gambar digital, manual, atau animasi.

8. *Evaluate*

Tahap akhir mengevaluasi cetak biru akhir telah dirumuskan dengan mempertimbangkan instruksi awal dan masalah yang sebelumnya telah ditentukan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data / Penelusuran Masalah

Investigasi yang dilakukan dalam wacana ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan karakteristik deskriptif analitis. Mengenai teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti:

1. Pengamatan

Menentukan pemilihan subjek, khususnya Inspira Gallery sebagai lokasi pengamatan yang ditunjuk. Selanjutnya, survei penelitian dilakukan di galeri showroom yang terletak di Jl. Bantul, Nyemengan, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tujuannya adalah untuk:

- a. Dapatkan pemahaman tentang sistem sirkulasi di sekitar karya seni di gedung lantai 1 dan 2.
- b. Memahami komponen interior yang mempengaruhi sistem sirkulasi di berbagai bagian lantai 1 dan 2.

2. Wawancara

Selama fase ini, perendaman langsung ke lapangan dilakukan untuk mengumpulkan jumlah informasi yang diperlukan yang diperlukan untuk membedakan kenyamanan sirkulasi di lantai 1 dan 2 galeri berdasarkan elemen interior yang berlaku. Melalui pendekatan ini, wawancara dilakukan dengan staf Galeri Inspira dan kenalan yang mengunjungi tempat tersebut, sambil mengamati keadaan praktis dari individu yang berkunjung dan mengukur tingkat kesadaran mereka. Setelah wawancara dengan seorang teman dan anggota staf Galeri Inspira, konsensus singkat muncul yang

menunjukkan bahwa fasilitas di Galeri Inspira cukup; Namun, penempatan karya seni bercahaya di ruangan yang luas membuatnya berantakan dan kurang kondusif untuk memahami sirkulasi ruangan. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung, dapat disimpulkan bahwa elemen interior yang berfungsi sebagai alat pencari jalan untuk sirkulasi di dalam showroom Galeri Inspira dapat ditingkatkan lebih lanjut untuk memberi pengunjung panduan yang lebih informatif dalam menavigasi ruang galeri.

3. Pengukuran

Pengukuran dilakukan pada sirkulasi yang berlaku di dalam showroom, dengan fokus pada sistem sirkulasi di sekitar karya seni yang dipamerkan di dalamnya.

b. Metode Penarian Ide / Pengembangan Desain

Metode yang digunakan untuk menghasilkan ide adalah metode analitis, dimana perancang mengkaji seluruh permasalahan yang relevan dengan menggunakan metode desain yang dikenal dengan istilah 'thinking first' (Jones, 1992). Dalam metode analisis, hasil desain dibuat. Tahapan sebelumnya meliputi pemecahan masalah, data empiris, tinjauan literatur, analisis tipologi, analisis program, sintesis, desain program, pengembangan konsep, dan implementasi.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Cara memilih desain yang akan digunakan adalah dengan menyebarkan pertanyaan kepada pelanggan dan pengguna ruang, sehingga para desainer dapat mengetahui cara mendesain yang terbaik agar sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan pengguna ruang.