

**PERANCANGAN INTERIOR STASIUN  
LEMPUYANGAN DENGAN PENDEKATAN  
*EXPERIENTIAL DESIGN***



**PERANCANGAN**

Disusun oleh :

**Laksamana Mushaddaq**

**1712107023**

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

**2024**

i

## ABSTRAK

Stasiun Lempuyangan berperan sebagai stasiun utama yang melayani kereta api segmen ekonomi lokal dan *commuterline*, memiliki peran penting dalam mendukung kemajuan industri pariwisata di Yogyakarta melalui penyediaan sarana akomodasi transportasi yang efektif. Aspek aksesibilitas dan citra stasiun menjadi vital sebagai fasilitas publik yang melayani wisatawan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang interior Stasiun Lempuyangan menggunakan metode perancangan Rosemary Kilmer, yang dipilih untuk eksplorasi ide-ide yang relevan dengan konteks permasalahan. Fokus utama dari perancangan ini adalah peningkatan sarana, prasarana, dan pemaksimalan fungsi ruang dengan pertimbangan desain yang membagi segmentasi pengguna kereta api. Perancangan ini diharapkan mampu memecahkan permasalahan ruang melalui penataan layout yang memperhatikan sirkulasi pengguna ruang. Citra stasiun diperkuat melalui pendekatan "*experiential design*", yang mengadopsi bentuk arsitektur Malioboro untuk memperkuat citra Yogyakarta di Stasiun Lempuyangan. Hasil akhir dari perancangan ini adalah pengunjung tidak hanya mendapatkan fasilitas yang memadai, tetapi juga pengalaman ruang yang unik melalui adaptasi nilai lokalitas dalam desain interior. Dengan demikian, Stasiun Lempuyangan diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kenyamanan dan kepuasan wisatawan serta mendukung perkembangan pariwisata di Yogyakarta.

**Kata Kunci** : stasiun, aksesibilitas, citra, *experiential design*

## **ABSTRACT**

*Lempuyangan Station serves as a primary station for local economy class trains and commuter lines, playing a crucial role in supporting the tourism industry in Yogyakarta by providing effective transportation accommodation. Accessibility and the station's image are vital aspects as a public facility serving tourists. This project aims to design the interior of Lempuyangan Station using Rosemary Kilmer's design method, chosen for its relevance in exploring ideas within the context of the problem. The main focus of this design is to enhance facilities and infrastructure, and to maximize space functionality by considering design elements that cater to different segments of train users. This design is expected to solve spatial issues through layout arrangements that account for user circulation. The station's image is further reinforced through an "experiential design" approach, adopting the architectural form of Malioboro to strengthen Yogyakarta's identity at Lempuyangan Station. As a result, visitors will not only receive adequate facilities but also a unique spatial experience through the adaptation of local values in the interior design. Thus, Lempuyangan Station is anticipated to significantly contribute to increasing tourist comfort and satisfaction, while also supporting the development of tourism in Yogyakarta.*

**Keywords:** *station, accessibility, image, experiential design*

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan:

**PERANCANGAN INTERIOR STASIUN LEMPUYANGAN DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENTIAL DESIGN*** diajukan oleh Laksamana Mushaddaq, NIM 1712107023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1

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

**NIP. 197911292006041003/NIDN. 0029117906**

Pembimbing 2

**Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.**

**NIP. 117904072006041002/NIDN. 0007047904**

Cognate

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

**NIP. 197301292005011001/NIDN. 0029017304**

Ketua Program Studi

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

**NIP. 197301292005011001/NIDN. 0029017304**

Ketua Jurusan

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

**NIP. 197703152002121005/NIDN. 0015037702**

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

**NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laksamana Mushaddaq  
NIM : 1712107023  
Tahun Lulus : 2024  
Program Studi : Desain Interior  
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 dalam dokumen ini.

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

Yogyakarta, 12 Juni 2024



Laksamana Mushaddaq  
1712107023

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN INTERIOR STASIUN LEMPUYANGAN DENGAN PENDEKATAN EXPERENTIAL DESIGN” yang mana menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis hendak menyampaikan ungkapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Yth. Bapak Hangga Hardhika, M.Ds. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, M. Ds. Selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan dan saran untuk menyelesaikan tugas akhir karya desain ini.
3. Yth. Bapak Setya Budi Astanto , S. Sn., M. Sn. Selaku Ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior dan staff yang telah banyak membantu.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan
6. Teman – teman Kontrakan Barokah, Iqbal, Yoga, Edi, Fais, Odin, Risno, Rizal, Uus, Rhama, Fian, Mulat, Rian, Ucup, Sindrom dan Salam yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan.
7. Izza ayu Isyi Aisha, Teguh Haryanta dan keluarga besar Blezt Interior yang telah banyak membantu, memberikan dukungan dan kesempatan.
8. Shaffira Nirduhkita Yudhliarti yang selalu menemani saya dan selalu memberikan dukungan serta bantuan selama proses pengerjaan tugas akhir.
9. Teman-teman alumni Interior 17 yang sudah memberikan banyak dukungan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	4
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
B. Program Desain.....	23
C. Data.....	24
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	53
A. Pernyataan Masalah.....	53
B. Ide Solusi Desain.....	53
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	58
A. Alternatif Desain.....	58
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	82
C. Hasil Desain.....	82
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	92
<b>LAMPIRAN</b> .....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Proses Desain.....	4
Gambar 2.1	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Barang.....	12
Gambar 2.2	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Langsiran.....	12
Gambar 2.3	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Kecil.....	13
Gambar 2.4	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Sedang.....	14
Gambar 2.5	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Besar .....	14
Gambar 2.6	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Akhir.....	15
Gambar 2.7	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Menerus.....	15
Gambar 2.8	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Pertemuan .....	16
Gambar 2.9	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Persilangan .....	16
Gambar 2.10	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Siku- Siku.....	17
Gambar 2.11	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Sejajar .....	17
Gambar 2.12	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Pulau .....	17
Gambar 2.13	Contoh Skema Emplasemen Stasiun Semenanjung.....	18
Gambar 2.14	<i>Experience Design Principal</i> .....	19
Gambar 2.15	<i>Experiential framework</i> .....	21
Gambar 2.16	Logo PT.Kereta Api Indonesia .....	25
Gambar 2.17	Struktur Organisasi Stasiun Lempuyangan.....	26
Gambar 2.18	Lokasi Stasiun Lempuyangan .....	27
Gambar 2.19	Orientasi Cahaya Matahari.....	27
Gambar 2.20	Orientasi Sirkulasi Udara Alami .....	28
Gambar 2.21	Denah Stasiun Lempuyangan .....	28
Gambar 2.22	Denah Potongan Stasiun Lempuyangan .....	29
Gambar 2.23	Zonasi Aktivitas Penumpang .....	29
Gambar 2.24	Zonasi Pembagian Area .....	30
Gambar 2.25	Fasad Stasiun Lempuyangan.....	30
Gambar 2.26	Ruang Tunggu .....	31
Gambar 2.27	Ruang Tunggu .....	31
Gambar 2.28	Ruang Ticketing.....	31
Gambar 2.29	Loket.....	32
Gambar 2.30	Toilet.....	32
Gambar 2.31	Toilet.....	32



Gambar 2.32	Mushola .....	33
Gambar 2.33	Peron .....	33
Gambar 2.34	Pembagian Zona di Stasiun.....	42
Gambar 2.35	Kursi Tunggu .....	44
Gambar 2.36	Kursi Kantor .....	45
Gambar 2.37	Meja Resepsionis .....	46
Gambar 2.38	Meja Kerja .....	47
Gambar 2.39	Kamar Mandi & Lavatory.....	48
Gambar 2.40	Lavatory .....	49
Gambar 2.41	Kamar Mandi .....	50
Gambar 4.1	Suasana Segmen kereta Api Jarak Jauh.....	59
Gambar 4.2	Suasana Segmen KRL <i>Commuterline</i> .....	60
Gambar 4.3	Fasad Bank BPD DIY Malioboro .....	61
Gambar 4.4	Skematik Stilasi Bentuk Ornamen Fasad Bank BPD DIY.....	62
Gambar 4.5	Skematik Bentuk Arsitektur Malioboro.....	63
Gambar 4.6	Skematik Sketsa Bentuk Gapura Pangurakan sebagai Pintu Kedatangan dan Pintu Keluar Stasiun.....	64
Gambar 4.7	Skematik Sketsa Pintu Masuk Kereta Api Jarak Jauh .....	64
Gambar 4.8	Penerapan Skematik Desain Pintu Masuk Kereta Api Jarak Jauh .65	
Gambar 4.9	Skematik Warna Segmen Kereta Api Jarak Jauh.....	66
Gambar 4.10	Skematik Warna Segmen Kereta Api Jarak Jauh.....	67
Gambar 4.11	Skematik Material.....	68
Gambar 4.12	Diagram Matrix.....	68
Gambar 4.13	Bubble Diagram Alternatif 1 .....	69
Gambar 4.14	Bubble Diagram Alternatif 2 .....	69
Gambar 4.15	<i>Block Plan</i> Alternatif 1 .....	70
Gambar 4.16	<i>Block Plan</i> Alternatif 2 .....	70
Gambar 4.17	<i>Zoning</i> Alternatif 1.....	71
Gambar 4.18	<i>Zoning</i> Alternatif 2.....	71
Gambar 4.19	<i>Zoning</i> Alternatif 1.....	72
Gambar 4.20	<i>Zoning</i> Alternatif 2.....	72
Gambar 4.21	<i>Bench Ruang Tunggu Commuterline</i> .....	72

Gambar 4.22	<i>Bench Ruang Tunggu Kereta Api Jarak Jauh</i> .....	73
Gambar 4.23	<i>Bench Ruang Tunggu Kereta Api Jarak Jauh</i> .....	73
Gambar 4.24	Resepsionis Loket Kereta Api Jarak Jauh.....	73
Gambar 4.25	<i>Bench Ruang Tunggu Commuterline, Informa Atom 3 Seat</i> .....	74
Gambar 4.26	Kursi Kantor Informa Omar <i>Managerial Low Back Grey</i> .....	74
Gambar 4.27	Rendering Lobby dan Loket Area KAJJ.....	82
Gambar 4.28	Rendering Ruang Tunggu Area KAJJ .....	83
Gambar 4.29	Rendering Ruang Tunggu Area KAJJ .....	83
Gambar 4.30	Rendering Retail KAJJ.....	84
Gambar 4.31	Rendering Lokocafe.....	84
Gambar 4.32	Rendering Restaurant.....	85
Gambar 4.33	Rendering Toilet KAJJ .....	85
Gambar 4.34	Rendering Toilet KAJJ .....	86
Gambar 4.35	Rendering Ruang Tunggu <i>Commuterline</i> .....	86
Gambar 4.36	Rendering Ruang Tunggu <i>Commuterline</i> .....	87
Gambar 4.37	Rendering Ruang Tunggu <i>Commuterline</i> .....	87
Gambar 4.38	Rendering Retail <i>Commuterline</i> .....	88
Gambar 4.39	Rendering Retail <i>Commuterline</i> .....	88
Gambar 4.40	Rendering Toilet <i>Commuterline</i> .....	88
Gambar 4.41	Rendering Toilet <i>Commuterline</i> .....	89

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Lingkup Perancangan .....	26
Tabel 2.2 Penerapan Jenis Media Informasi Pada Kelas Stasiun .....	34
Tabel 2.3 Pelayanan <i>Ticketing</i> .....	37
Tabel 2.4 Keamanan Stasiun .....	38
Tabel 2.5 Jumlah Toilet dan Kebersihan Berdasarkan Kelas Stasiun .....	39
Tabel 2.6 Jumlah Toilet dan Kebersihan Berdasarkan Kelas Stasiun .....	40
Tabel 2.7 Kapasitas Minimal Untuk Parkir Kendaraan.....	40
Tabel 2.8 Kebutuhan Ruang .....	51
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah Ruang Loker.....	53
Tabel 3.2 Identifikasi Ruang Tunggu .....	54
Tabel 3.3 Identifikasi Masalah Retail.....	54
Tabel 3.4 Identifikasi Masalah Cafe.....	55
Tabel 3.5 Identifikasi Masalah Toilet.....	55
Tabel 3.6 Identifikasi Masalah Berdasarkan Rumusan Masalah.....	56

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dikenal sebagai kota wisata dengan beragam jenis wisata seperti pantai, desa wisata, candi, museum, peninggalan sejarah, dan lain-lain. DIY sebenarnya memiliki banyak destinasi wisata khas seperti Malioboro, Tamansari, Keraton, Candi Borobudur, Candi Prambanan, Pantai Parangtritis, dan Kaliurang (Punggung Bukit Merapi). Kawasan wisata DIY juga semakin berkembang dari tahun ke tahun yang ditunjukkan dengan banyaknya wisatawan. Hal ini didukung oleh data Buku Statistik Pariwisata selama 3 tahun terakhir yang diperoleh dari website Badan Pusat Statistik khususnya tahun 2020-2022 yang menunjukkan bahwa jumlah wisatawan Nusantara dan Mancanegara masih tinggi. Pada tahun 2020 total keseluruhan wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata di DIY mencapai 10.830.143 orang dengan rincian wisatawan mancanegara sebanyak 64.757 orang dan wisatawan lokal sebanyak 10.765.386 orang. Pada tahun 2021 jumlah wisatawan yang berkunjung ke DIY mengalami penurunan akibat adanya pandemi Covid-19. Total keseluruhan wisatawan di DIY pada tahun 2021 yaitu 7.860.233 orang dengan rincian wisatawan mancanegara sebanyak 6.063 orang dan wisatawan lokal sebanyak 7.854.170 orang. Kendati demikian, diketahui bahwa sepanjang tahun 2022 total keseluruhan jumlah wisatawan ke DIY mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan tahun sebelumnya dimana total keseluruhannya adalah 19.275.988 orang dengan rincian wisatawan mancanegara berjumlah 128.782 orang dan wisatawan lokal berjumlah 19.147.206 orang.

Pemaparan mengenai data jumlah wisatawan dari tahun ke tahun yang berkunjung ke Yogyakarta sudah menunjukkan bahwa kota ini masih memiliki nilai daya tarik yang tinggi. Hal ini juga menjadi pegangan teguh pemerintah daerah setempat untuk senantiasa menjaga tatanan kehidupan masyarakatnya yang tercermin dalam kegiatan adat-istiadat, bahasa, sosial kemasyarakatannya, keseniannya, dsb. Namun demikian Yogyakarta tidak

menutup diri terhadap pertumbuhan budaya kontemporer maupun budaya lainnya. Arah Pembangunan kepariwisataan DIY juga semakin jelas dan mantap dengan mengacu pada Perda DIY Nomor 1 Tahun 2012 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata (RIPPARDA) DIY, yang menjadi sumber rujukan utama dalam memandu arah pengembangan pariwisata DIY yang berwawasan budaya. Selain itu, tersedianya berbagai jenis obyek wisata di Kota Yogyakarta terutama pada obyek wisata bertema budaya edukasi dapat terlihat dari banyaknya peninggalan sejarah dalam bentuk bangunan atau arsitektur seperti Candi Prambanan, Keraton Kasultanan Yogyakarta Hadiningrat, Makam Raja-Raja Mataram Kota Gedhe, museum-museum, hingga Kota Tua Kota Gedhe. Obyek wisata tersebut memberikan pengalaman visual yang unik dan menarik bagi wisatawan baik mancanegara maupun lokal khususnya bagi mereka yang belum pernah memiliki pengalaman berkunjung ke Kota Yogyakarta.

Peran aktif pemerintah Yogyakarta dalam memberikan dukungan terhadap perkembangan pariwisata disertai dengan peran serta masyarakatnya yang masih menjaga kebudayaan yang dimiliki ini membuat Yogyakarta mampu memberikan pengalaman berkesan bagi wisatawan yang berkunjung. Tersedianya berbagai jenis obyek wisata yang ada tentunya wisatawan lebih leluasa dalam memilih tempat yang akan dikunjungi tersebut sehingga kesan yang akan diperoleh pun lebih membekas dalam ingatan wisatawan. Kombinasikeseluruhan yang menggambarkan kota Yogyakarta dibalut dalam romantisasi yang dikaitkan dengan puisi milik seniman Joko Pinurbo yang berbunyi "*Jogja terbuat dari rindu, pulang, dan angkringan*". Ungkapan puisi tersebut jika diartikan secara sederhana dapat bermakna bahwa kota Yogyakarta dengan segala ciri khas, keunikan, keragaman budayanya, keramahan masyarakatnya mampu menghadirkan siapapun yang pernah berkunjung maupun sempat menetap disini akan merasakan rindu akan kesederhanaan hidup disini sehingga siapapun ingin kembali pulang untuk mengunjungi kembali kota ini. Ungkapan ini dianggap memiliki kekuatan mantra yang cukup terbukti karena hingga saat ini jumlah wisatawan yang berkunjung relatif stabil bahkan mengalami kenaikan setiap tahunnya.

Dengan adanya potensi wisata yang senantiasa mengalami perkembangan, pemerintah daerah setempat perlu memperhatikan pelayanan umum khususnya dalam hal penggunaan alat transportasi yang digunakan untuk mengunjungi Yogyakarta sebab kedatangan wisatawan ke Yogyakarta tentu tidak lepas dari penggunaan alat transportasi yang mengantarkan mereka untuk sampai pada tujuan tempat wisata yang bersinggungan langsung dengan pengembangan bisnis pariwisata. Sebagai salah satu pilihan moda transportasi yang populer dan nyaman untuk digunakan adalah kereta api karena kota Yogyakarta sendiri juga memiliki stasiun kereta api utama yang terletak di pusat kota sehingga memudahkan wisatawan untuk menjelajahi daerah disekitarnya. Selain itu, kereta api tergolong transportasi yang ramah lingkungan karena turut mengurangi emisi karbon jika dibandingkan dengan menggunakan kendaraan pribadi. Kereta api juga menyediakan pilihan layanan mulai dari jenis kereta api ekonomi hingga eksekutif yang disesuaikan pada preferensi dan anggaran yang dimiliki. Dengan jadwal yang teratur dan jangkauan rute yang luas, kereta api bisa menjadi pilihan yang praktis bagi wisatawan yang ingin menjelajahi Yogyakarta dan destinasi lain disekitarnya.

Sebagai sarana penunjang akomodasi kereta api di Yogyakarta, Stasiun Lempuyangan telah menjadi gerbang kedatangan dan keberangkatan wisatawan di Yogyakarta. Sebagai stasiun yang strategis tentunya stasiun Lempuyangan tidak hanya menghubungkan Yogyakarta dengan Kota besar lainnya di pulau Jawa, tetapi juga memberikan kemudahan akses bagi pengunjung yang ingin menjelajahi keindahan Yogyakarta. Stasiun Lempuyangan memiliki peran penting dalam menjaga konektivitas antar moda yang dapat mendukung pertumbuhan pariwisata dan telah menjadi simbol penting dalam perjalanan wisata di Yogyakarta.

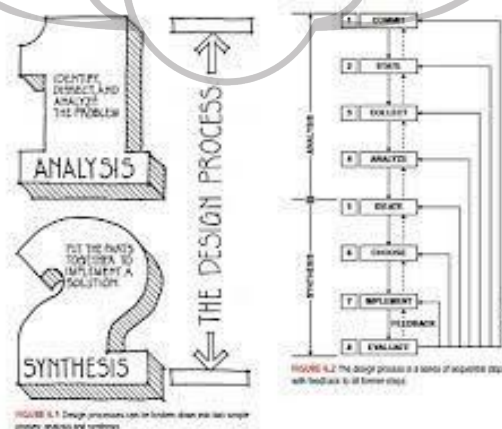
Melihat potensi Yogyakarta yang terkenal sebagai destinasi pariwisata yang mempesona, terutama dengan daya tarik nostalgia yang kental, serta peran penting stasiun Lempuyangan sebagai pusat transportasi yang mendukung kemajuan industri pariwisata. Harapannya, stasiun Lempuyangan tidak hanya menjadi tempat transit semata, tetapi juga mampu memberikan

pengalaman yang tak terlupakan bagi para pengunjung yang singgah. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk merespon dan memanfaatkan potensi objek ini dengan menciptakan sebuah desain yang menghadirkan atmosfer yang memicu kenangan dan menciptakan kesan mendalam bagi para wisatawan sebelum mereka berangkat meninggalkan Yogyakarta, atau bahkan ketika mereka tiba di kota ini, untuk merangsang rasa rindu dan keinginan untuk merasakan kembali romantisme kota Yogyakarta.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Pola Pikir Desain

Proses desain yang akan diterapkan dalam proses Perancangan Interior Stasiun Lempuyangan adalah proses desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer dalam buku *Designing Interior*. Menurut Rosemary Kilmer tahapan desain dibagi menjadi dua yaitu tahap analisis (*programming*) dan sintesis (*desain*). Setelah diuraikan kedua tahapan tersebut kemudian dibagi menjadi delapan langkah yang dibuat secara berurutan sehingga dalam prosesnya diutamakan untuk menyelesaikan langkah awal sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Delapan langkah tersebut antara lain:



**Gambar 1.1. Proses Desain**

(sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 2014)

- Commit*, proses menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- State*, proses mendefinisikan masalah.

- c. *Collect*, proses mengumpulkan data dan fakta di lapangan.
- d. *Analyze*, proses menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate*, proses pencarian ide dalam bentuk gambar sketsa dan konsepdesain.
- f. *Choose*, proses pemilihan alternatif yang paling optimal dari ide ide yang ada.
- g. *Implement*, melaksanakan penggambaran ide atau alternatif terpilih dalam bentuk 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate*, proses meninjau ulang desain yang telah dibuat, apakah desain tersebut telah memecahkan masalah atau belum.

## 2. Metode Desain

### a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah (analisis)

#### 1) *Commit*

Tahap menyetujui dan berkomitmen terhadap masalah. Pada tahapan ini penulis melakukan survey lapangan dan mengajukan ijin untuk menjadikan Stasiun Lempuyangan sebagai objek perancangan tugas akhir. Survey yang dilakukan meliputi observasi denah, tata kondisional, *existing* dan aktivitas pengguna ruang.

#### 2) *State*

Tahap mengidentifikasi masalah. Dilakukan dengan menyusun data yang didapatkan di lapangan, mendeskripsikan masalah yang ditemukan, kemudian digunakan sebagai dasar latar belakang perancangan.

#### 3) *Collect*

Mengumpulkan data terkait Stasiun Lempuyangan sebagai objek perancangan berupa data fisik dan non fisik yang didapatkan melalui survey lokasi objek yang akan didesain atau mencari informasi melalui wawancara dengan pengguna ruang maupun dengan mengumpulkan literasi melalui buku ataupun jurnal.



#### 4) *Analyze*

Untuk mencapai keinginan klien, setelah data fisik dan non fisik terkumpul maka penulis mengolah kembali data yang sudah diperoleh di lapangan menjadi data kedalam kategori yang saling berhubungan untuk memudahkan desainer melihat hubungan antar data sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan.

#### b. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain (Sintesis)

##### 1) *Ideate*

Ide dalam perancangan interior Stasiun Lempuyangan adalah mengadaptasi gaya modern ke dalam elemen pembentuk ruang yang dikombinasikan dengan elemen estetik yang diadaptasi dari unsur lokal.

##### 2) *Choose*

Menentukan alternatif desain terbaik yang dapat menyelesaikan permasalahan desain dengan menyeleksi setiap alternatif menggunakan diagram matriks kriteria.

##### 3) *Implement*

Mewujudkan ide perancangan dalam bentuk fisik berupa *final drawing*, denah, modeling 3D dan presentasi desain.

##### 4) *Evaluate*

Tahap evaluasi berfungsi untuk meninjau kembali apakah desain yang telah dibuat sudah sesuai dengan keinginan klien dan memecahkan masalah. Cara yang digunakan pada tahap ini adalah *self analysis* dan melakukan konsultasi dengan dosen.