

PERANCANGAN INTERIOR *CAPTAIN'S CLUB COLLEGE*

YOGYAKARTA

Tugas Akhir Perancangan



Oleh:

CHEVY AULIA LAZUARDY

2012291023

**PRODI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

ABSTRAK

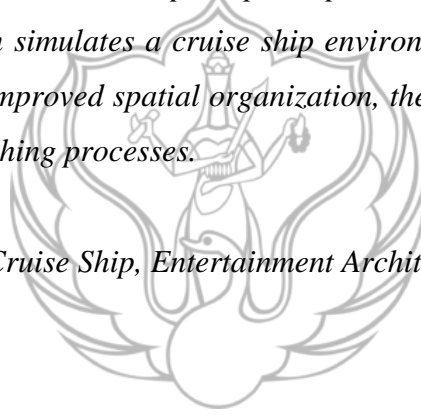
Industri kapal pesiar di Indonesia berkembang pesat seiring dengan meningkatnya permintaan wisatawan, menjadikannya salah satu sektor yang tumbuh paling cepat. Hal ini mendorong kebutuhan akan sumber daya manusia yang kompeten di sektor ini, sehingga lembaga pendidikan kapal pesiar semakin penting. *Captain's Club College* Yogyakarta merupakan sekolah kapal pesiar dan perhotelan yang berlokasi di Yogyakarta. Perancangan *Captain's Club College* Yogyakarta ini melibatkan proses *discover, define, develop* dan *deliver* untuk menjawab permasalahan yang ada agar dapat menghasilkan *output* desain yang efektif. Sekolah ini menghadapi masalah terkait desain ruang, aksesibilitas, dan suasana yang kurang mencerminkan lingkungan kapal pesiar. Konsep *entertainment architecture* dan *human centered design* digunakan sebagai solusi dari permasalahan keruangan yang beragam dan kompleks. Penggunaan konsep *entertainment architecture* dan konsep *human centered design* dalam desain menghasilkan interior ruangan yang mensimulasikan kapal pesiar dengan ciri *art deco* dengan organisasi ruang yang lebih baik sehingga kenyamanan dalam proses belajar mengajar dapat tercapai secara maksimal.

Kata kunci : Sekolah, Kapal Pesiar, *Entertainment Architecture*, *Human Centered Design*, *Art Deco*

ABSTRACT

The cruise ship industry in Indonesia is growing rapidly alongside the increasing demand from tourists, making it one of the fastest-growing sectors. This development drives the need for competent human resources in the industry, highlighting the importance of cruise ship education institutions. Captain's Club College Yogyakarta is a cruise and hospitality school located in Yogyakarta. The design process for Captain's Club College Yogyakarta involves the stages of discover, define, develop, and deliver to address existing challenges and produce effective design outputs. The school faces issues related to spatial design, accessibility, and the lack of an atmosphere that reflects a cruise ship environment. The concepts of entertainment architecture and human-centered design are applied as solutions to the diverse and complex spatial problems. The use of these concepts in the interior design simulates a cruise ship environment with distinct Art Deco characteristics and improved spatial organization, thereby maximizing comfort in the learning and teaching processes.

Keywords : *School, Cruise Ship, Entertainment Architecture, Human Centered Design, Art Deco*

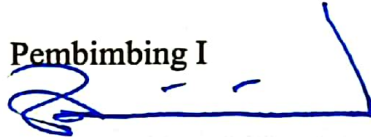


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR CAPTAIN'S CLUB COLLEGE YOGYAKARTA diajukan oleh Chevy Aulia Lazuardy, NIM 2012291023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

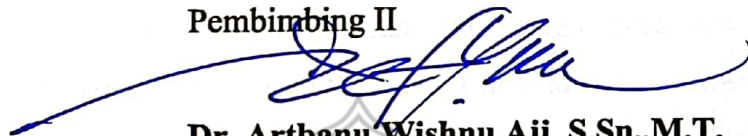
Pembimbing I



Prof.,Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/ NIDN 0002085909

Pembimbing II



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

NIP 19740713 200212 1 002/ NIDN 0013077402

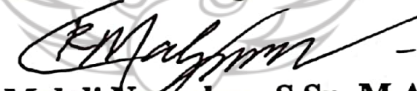
Cognate/Anggota



Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M. Sn.

NIP 19860924 201404 2 001/ NIDN 0024098603

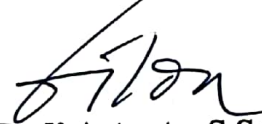
Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1014/ NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



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

NIP 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Chevy Aulia Lazuardy
NIM : 2012291023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam 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 secara tertulis diacu dalam laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



Chevy Aulia Lazuardy
NIM 2012291023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul, “Perancangan Interior *Captain`s Club College* Yogyakarta”. Adapun tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang S1 Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih atas segala petunjuk dan bimbingannya dalam penyelesaian tugas akhir ini kepada:

1. Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya penulis bisa terkuatkan hatinya untuk menyelesaikan tugas akhir dengan sebaik mungkin.
2. Nabi Muhammad SAW yang mengajarkan begitu banyak kebaikan dalam hidup.
3. Bapak Addy Lazuardy dan Ibu Yulia Puspita selaku orang tua, Muhammad Ditya Pratama Lazuardy dan Zildzhean Dirgantara Lazuardy selaku kakak dan adik saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku ketua jurusan desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn.,M.A., selaku koordinator prodi desain interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Ibu Prof.,Dr. Suastiwi,M.Des., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Artbanu Wishnu Aji,S.Sn.,M.T selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar dalam membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir serta memberikan kritik dan saran yang sangat berharga.
7. Teman saya, Florencia, Anisa, Jon, Shucy, Vania
8. Teman seperjuangan saya, Nunu, Rizha, Shakilla, Syeila, Windy, Dwika, Ifa
9. Meng dan Mikel, kucing di rumah yang selalu membuat saya tertawa dengan wajah menggemaskan mereka
10. Anak angkatan 20 yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan pra-tugas akhir

11. Dan semua pihak yang telah berkontribusi serta membantu penulis dalam penyelesaian pra-tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan pra-tugas akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun dari semua pihak agar penulis dapat berkembang menjadi lebih baik .

Akhir kata, penulis mengharapkan tugas akhir ini dapat memberikan banyak manfaat, khususnya kepada para pembaca.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



Chevy Aulia Lazuardy

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Proses dan Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Objek.....	7
2. Tinjauan Khusus.....	21
B. Program Desain	23
1. Tujuan Desain.....	23
2. Fokus/Sasaran Desain.....	23
3. Data	23
BAB 3	66
PERMASALAHAN DESAIN & IDEASI.....	66
A. Pernyataan Masalah.....	66
B. Ideasi	66
BAB 4	80
PENGEMBANGAN DESAIN	80
A. Alternatif Desain	80
1. Alternatif Estetika Ruang	80
2. Alternatif Penataan Ruang.....	90

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	95
4. Alternatif Pengisi Ruang	100
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	103
B. Evaluasi Desain	112
C. Visualisasi Desain	112
BAB 5	125
PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>The Double Diamond model by the British Design Council</i>	3
Gambar 2.1 Posisi Dalam Kapal	16
Gambar 2.2 Logo <i>Captain`s Club College</i>	23
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	25
Gambar 2.4 <i>Site Analysis</i>	31
Gambar 2.5 Analisis Arah Mata Angin dan Akses Jalan.....	32
Gambar 2.6 Analisis Sinar Matahari dan Arah Angin	32
Gambar 2.7 Analisis Vegetasi.....	33
Gambar 2.8 Denah Bangunan Permanen Sekolah	35
Gambar 2.9 Potongan Bangunan Permanen Sekolah.....	35
Gambar 2.10 Potongan Bangunan Permanen Sekolah.....	36
Gambar 2.11 <i>Matrix</i> Hubungan Antar Ruang.....	36
Gambar 2.12 Zoning Ruang.....	37
Gambar 2.13 Sirkulasi Ruang	37
Gambar 2.14 Keramik putih 30x30	38
Gambar 2.15 Keramik putih 40x40 cm.....	38
Gambar 2.16 Keramik tekstur outdoor 30x30 cm.....	38
Gambar 2.17 Parket vinyl 91x18 cm.....	39
Gambar 2.18 Karpet Musholla.....	39
Gambar 2.19 Keramik.....	39
Gambar 2.20 Cat Ruang Kelas.....	39
Gambar 2.21 Cat Ruang <i>Lab Housekeeping & Lab Stateroom</i>	40
Gambar 2.22 Cat Ruang <i>Front Office</i>	40
Gambar 2.23 Keramik di Kamar Mandi Lantai 2	40
Gambar 2.24 Keramik di Kamar Mandi Lantai 1	40
Gambar 2.25 Keramik di <i>Lab F&B</i>	41
Gambar 2.26 Batu alam di <i>Backdrop Front Office</i>	41
Gambar 2.27 Bata <i>Exposed</i> di Ruang Kepala Sekolah	41
Gambar 2.28 Roster di Koridor Lantai 1	41
Gambar 2.29 Plafon dari Beton Lantai Atas	42

Gambar 2.30 Plafon Gypsum.....	42
Gambar 2.31 Fasad Sekolah Kapal Pesiar	48
Gambar 2.32 Ruang 1	48
Gambar 2.33 Ruang 2	48
Gambar 2.34 Ruang 3	49
Gambar 2.35 Mushola.....	49
Gambar 2.36 Toilet Wanita.....	49
Gambar 2.37 Toilet pria	50
Gambar 2.38 Ruang Cuci Pria	50
Gambar 2.39 Ruang Cuci Wanita	50
Gambar 2.40 <i>Infirmary</i>	51
Gambar 2.41 Area Duduk dan <i>Security</i>	51
Gambar 2.42 Area Parkir	51
Gambar 2.43 <i>Store Room</i>	52
Gambar 2.44 Lab <i>Food & Beverage (F&B)</i>	52
Gambar 2.45 Lab <i>Bar</i>	53
Gambar 2.46 <i>Office</i>	53
Gambar 2.47 <i>Guest Room</i>	53
Gambar 2.48 Ruang Kepala Sekolah	54
Gambar 2.49 <i>Housekeeping Store Room</i>	54
Gambar 2.50 Officer Meeting Room	54
Gambar 2.51 Lab <i>Stateroom</i>	55
Gambar 2.52 <i>Main Lounge</i>	55
Gambar 2.53 <i>Verandah</i>	56
Gambar 2.54 Koridor	56
Gambar 2.55 Standar Ukuran Kursi General/Kursi Ruang Kelas.....	56
Gambar 2.56 Standar Ukuran Kursi Kerja.....	57
Gambar 2.57 Standar Ukuran <i>Counter</i> dan Meja Kerja Resepsionis.....	57
Gambar 2.58 Standar Ukuran <i>Bar</i> dan <i>Back Bar</i>	58
Gambar 2.59 Standar Ukuran <i>Bar</i>	58
Gambar 2.60 Standar Jarak Papan Tulis ke Barisan Pertama	59
Gambar 2.61 Standar Jarak Kompor dan Oven	59

Gambar 2.62 Standar Area Cuci piring.....	60
Gambar 3.1 Mind Map Perancangan	67
Gambar 3.2 Skema Warna Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta.....	68
Gambar 3.3 Skema Material Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta.....	68
Gambar 4.1 Alternatif Suasana Ruang 1	80
Gambar 4.2 Alternatif Suasana Ruang 2.....	80
Gambar 4.3 Transformasi Bentuk.....	84
Gambar 4.4 Penerapan Gaya & Tema Pada Lantai.....	85
Gambar 4.5 Penerapan Gaya & Tema Pada Dinding.....	85
Gambar 4.6 Penerapan Gaya & Tema Pada Plafon	86
Gambar 4.7 Penerapan Gaya & Tema Pada Elemen Dekoratif	87
Gambar 4.8 Komposisi Warna Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta	88
Gambar 4.9 Komposisi Material Perancangan Interior Sekolah Kapal Pesiar <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta.....	89
Gambar 4.10 <i>Moodboard</i> Perancangan Interior <i>Captain`s Club College</i> Yogyakarta	90
Gambar 4.11 Diagram <i>Matrix</i>	90
Gambar 4.12 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1	91
Gambar 4.13 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2.....	91
Gambar 4.14 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 3.....	91
Gambar 4.15 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1	91
Gambar 4.16 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2.....	91
Gambar 4.17 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 3.....	92
Gambar 4.18 Alternatif 1 <i>Block Plan</i> Lantai 1	92
Gambar 4.19 Alternatif 1 <i>Block Plan</i> Lantai 2	92
Gambar 4.20 Alternatif 1 <i>Block Plan</i> Lantai 3	92
Gambar 4.21 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> Lantai 1	93
Gambar 4.22 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> Lantai 2	93
Gambar 4.23 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> Lantai 3	93
Gambar 4.24 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 1 (Terpilih)	94

Gambar 4.25 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 2	94
Gambar 4.26 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 3	94
Gambar 4.27 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 1	95
Gambar 4.28 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 2(Terpilih)	95
Gambar 4.29 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 3(Terpilih)	95
Gambar 4.30 Alternatif 1 Rencana Lantai 1(Terpilih).....	96
Gambar 4.31 Alternatif 1 Rencana Lantai 2	96
Gambar 4.32 Alternatif 1 Rencana Lantai 3	96
Gambar 4.33 Alternatif 2 Rencana Lantai 1	96
Gambar 4.34 Alternatif 2 Rencana Lantai 2 (Terpilih).....	97
Gambar 4.35 Alternatif 2 Rencana Lantai 3	97
Gambar 4.36 Rencana Dinding Lantai 1	97
Gambar 4.37 Rencana Dinding Lantai 2.....	98
Gambar 4.38 Rencana Dinding Lantai 3.....	98
Gambar 4.39 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1(Terpilih)	98
Gambar 4.40 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2(Terpilih)	99
Gambar 4.41 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 3(Terpilih)	99
Gambar 4.42 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 1	99
Gambar 4.43 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 2	99
Gambar 4.44 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 3	100
Gambar 4.45 Alternatif <i>Furniture Lobby</i> 1(Terpilih)	100
Gambar 4.46 Alternatif <i>Furniture Lobby</i> 2.....	101
Gambar 4.47 Alternatif <i>Furniture Credenza</i> 1(Terpilih)	101
Gambar 4.48 Alternatif <i>Furniture Credenza</i> 2.....	101
Gambar 4.49 Alternatif <i>Furniture Resepsionis</i> 1(Terpilih)	102
Gambar 4.50 Alternatif <i>Furniture Resepsionis</i> 2.....	102
Gambar 4.51 <i>Layout</i> Lantai 1.....	116
Gambar 4.52 <i>Layout</i> Lantai 2.....	117
Gambar 4.53 <i>Layout</i> Lantai 3.....	117
Gambar 4.54 Sketsa Penerapan Konsep pada Hasil Desain	118
Gambar 4.55 Visualisasi <i>Lobby</i>	119
Gambar 4.56 Area Samping <i>Lobby</i>	119

Gambar 4.57 Visualisasi Musholla	120
Gambar 4.58 Visualisasi <i>Multipurpose Room</i>	120
Gambar 4.59 Visualisasi <i>Instructor Office</i>	121
Gambar 4.60 Visualisasi <i>Stateroom Lab</i>	121
Gambar 4.61 Visualisasi <i>Hospitality Lab</i>	122
Gambar 4.62 Visualisasi <i>Laundrette</i>	122
Gambar 4.63 Visualisasi <i>Area Bar F&B Lab</i>	122
Gambar 4.64 Visualisasi <i>Area Kitchen F&B Lab</i>	123
Gambar 4.65 Visualisasi <i>Waiting Area</i>	123
Gambar 4.66 Visualisasi <i>Clasroom A</i>	123
Gambar 4.67 Visualisasi <i>Clasroom D</i>	124
Gambar 4.68 Visualisasi <i>Instructor Office</i>	124



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aktifitas Pengguna.....	27
Tabel 2.2 Usia Pengguna	31
Tabel 2.3 Unsur Pembentuk Ruang	44
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan.....	63
Tabel 3.1 Permasalahan Keruangan.....	69
Tabel 4.1 Equipment	102
Tabel 4.2 Pencahayaan.....	103
Tabel 4.3 Perhitungan Titik Lampu	106
Tabel 4.4 Penghawaan	111
Tabel 4.5 Perhitungan Kebutuhan <i>Air Conditioner</i>	113
Tabel 4.6 Evaluasi Pemilihan Desain.....	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, perubahan pola kebiasaan masyarakat dan teknologi menyebabkan lonjakan signifikan pada industri perhotelan dan kapal pesiar. Industri kapal pesiar menjadi salah satu sektor industri yang paling cepat berkembang dihitung berdasarkan permintaan, penawaran dan output sektornya (Brida, 2008). Untuk wilayah domestik, jumlah wisatawan Indonesia yang naik kapal pesiar sepanjang tahun 2017 naik sebesar 40,2% dibanding tahun 2016. Dari 33.200 orang menjadi 46.700 orang. Berdasarkan data PELINDO tahun 2023 juga menunjukkan terjadi kenaikan jumlah penumpang kapal pesiar di Bali selama periode Januari-Oktober 2023 mencapai hampir 22 ribu orang. Fenomena ini menunjukkan tren wisata kapal pesiar bagi wisatawan Indonesia menunjukkan angka yang positif dimana terjadi kenaikan setiap tahunnya (Kurniawan, 2023).

Dengan adanya peningkatan jumlah penumpang setiap tahunnya, sektor industri kapal pesiar tentu membutuhkan sumber daya manusia yang unggul agar dapat terus tumbuh dan berkembang. Namun begitu, lembaga pendidikan kapal pesiar di Indonesia masih terbilang sedikit, dan masih banyak yang belum memenuhi akreditasi yang diterapkan pemerintah. Beberapa sekolah bahkan belum layak untuk menjadi tempat pembelajaran dan belum memiliki fasilitas yang memadai. Berdasarkan studi-studi yang telah dilakukan selama beberapa dekade terakhir, terdapat bukti yang menunjukkan bahwa fasilitas sekolah yang layak mempengaruhi tingkah laku dan performa siswa (Earthman, 1999). Faktor kenyamanan dan visual interior dapat menjadi salah satu cara yang dapat diupayakan agar siswa tertarik dan betah berada dalam suatu ruangan, sehingga menaikkan tingkat produktifitas siswa. Namun kondisi fisik bangunan juga tidak hanya mempengaruhi siswa, tetapi juga guru yang mengajar. Kondisi fisik suatu sekolah memiliki dampak positif dan negatif secara langsung pada moral guru, rasa keamanan personal, keefektifan proses belajar mengajar dan lingkungan belajar

secara general (Sanoff, 1994). Bentuk ruangan, penataan *furniture* dan *signage* dapat menyampaikan pesan tersirat yang kemudian direspon oleh siswa dan juga guru. Pesan tersirat ini akan menstimulasi pergerakan, memberikan penekanan pada beberapa hal, mendorong keterlibatan dan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif atau lebih tenang. Efek lingkungan ini akan berkesinambungan dan seberapa baik atau mudah pesan itu tersampaikan tergantung dari bagaimana lingkungan itu direncanakan atau lebih sederhananya, bagaimana desain itu dibuat dan difungsikan.

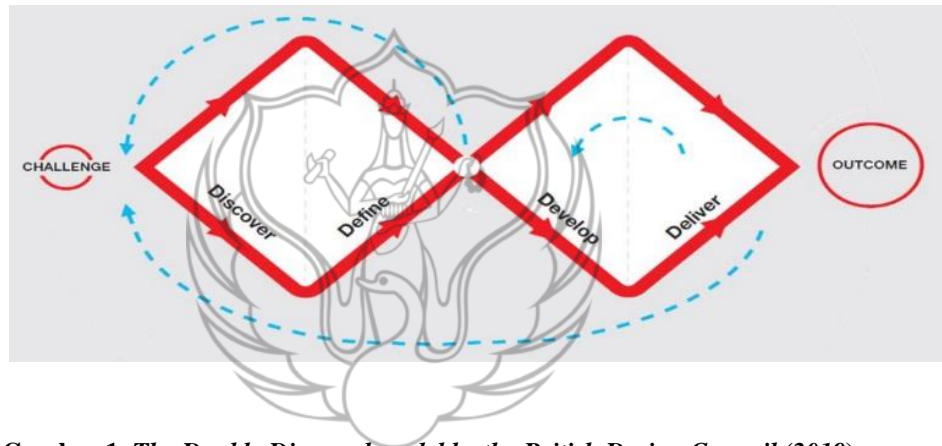
Captain`s Club College Yogyakarta adalah lembaga pendidikan dan pelatihan kerja bagi calon *crew* kapal pesiar dan hotel internasional yang cukup terkenal di Yogyakarta. Sekolah ini memiliki fasilitas yang lebih lengkap dibandingkan dengan sekolah kapal pesiar lain yang berjarak tidak terlalu jauh dari lokasi *Captain`s Club College* Yogyakarta. Sekolah ini terdiri dari satu gedung utama dan dua bangunan sementara yang terpisah. Kegiatan belajar dan mengajar difokuskan pada bangunan utama yang terdiri dari 3 lantai. Meskipun terbilang unggul dalam hal fasilitas dan pamor, namun dalam kenyataannya sekolah ini masih memiliki banyak permasalahan baik dalam lingkup fungsi, aksesibilitas dan juga kenyamanan. Permasalahan paling mendasar adalah tata letak ruang yang kurang sesuai dengan dinamika aktifitas pengguna ruang. Beberapa fungsi ruang terhambat dan cenderung kurang maksimal dikarenakan berdekatan satu-sama lain ataupun ditempatkan di lantai yang kurang tepat, misalnya *front office* yang terletak di lantai 2. Jarak pembangunan antar ruang juga berbeda-beda sehingga struktur dan desain ruang memiliki perbedaan. Permasalahan lainnya adalah ruang yang terlalu fleksibel namun tidak diikuti dengan fasilitas yang fleksibel juga. Beberapa kali siswa akan pindah kelas mengikuti jumlah siswa di kelas, sehingga kemungkinan terjadinya kebingungan saat jam pelajaran akan sangat mungkin terjadi. Permasalahan lainnya adalah atmosfir kapal pesiar yang merupakan tujuan utama para lulusan ini bekerja masih belum terlalu signifikan. Padahal, menghadirkan kondisi semirip mungkin dengan dunia nyata pekerja akan sangat membantu siswa agar familiar dengan lingkungan kerja yang akan mereka hadapi. Permasalahan lain yang tidak kalah penting untuk diatasi adalah memaksimalkan penggunaan ruang

yang terbatas sementara jumlah calon siswa cenderung selalu meningkat. Dilatarbelakangi oleh permasalahan-permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk merancang interior *Captain`s Club College* Yogyakarta dengan menghadirkan nuansa kapal pesiar tanpa mengurangi fungsionalitas ruangan.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain atau diagram pola pikir desain yang digunakan adalah double diamond, dimana dalam model ini membagi proses desain dalam empat proses kreatif, yaitu menemukan (*discover*), mendefinisikan (*define*), mengembangkan (*develop*) dan menyampaikan (*deliver*) (Council, 2023).



Gambar 1. *The Double Diamond model by the British Design Council (2019).*

(Sumber: <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Double%20Diamond%20Model%202019>)

Penjelasan tentang diagram diatas:

- a. *Discover* : Pada fase pertama, desainer diarahkan untuk memahami suatu masalah, bukan hanya berasumsi apa masalahnya. Memahami masalah tersebut dilakukan dengan menyelami masalah melalui penelitian yang melibatkan objek dan subjek yang terkait dengan masalah. Tahap ini termasuk kedalam *framework* divergen, dikarenakan melihat masalah secara luas, sehingga melihat suatu kondisi dari berbagai sudut pandang.

Pada tahap ini semua ide dan informasi di pertimbangkan dan diikutsertakan.

- b. *Define* : Pada fase kedua, desainer menggunakan hasil penelitian sebagai dasar untuk mendefinisikan tantangan-tantangan yang kemudian dipersempit menjadi masalah akhir. Tahap ini termasuk kedalam *framework* konvergen, dimana gagasan dan ide dipersempit. Pada tahap konvergen ini juga melibatkan analisis bukti dan penyaringan ide-ide agar tidak keluar dari bagian yang dikerjakan
- c. *Develop* : Pada fase ketiga, desainer mengumpulkan ide-ide yang sudah diseleksi kemudian membangun prototipe dari solusi yang ditawarkan. Prototipe dari solusi ini kemudian perlu diuji pada pengguna atau objek desain.
- d. *Deliver* : Tahap ini melibatkan pengujian sejumlah solusi yang sudah ditawarkan dalam skala yang kecil, kemudian menyeleksi solusi yang dinilai tidak akan berhasil dan memperbaiki solusi yang memiliki potensi untuk berhasil. Setelah itu prototipe dipilih dan disetujui lalu diselesaikan.

2. Metode Desain

Metode Desain yang akan digunakan dalam proyek Perancangan Interior *Captain`s Club College* Yogyakarta ini adalah *Double Diamond* dari *The British Design Council*.

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pengumpulan data dan penelusuran masalah merupakan bagian dari tahap *Discover* dalam *Double Diamond*. Untuk dapat mengetahui kebutuhan dalam proses perancangan, hal yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan. Permasalahan tersebut akan digali melalui beberapa metode, salah satunya wawancara. Wawancara dilakukan sebagai cara mendapatkan informasi dari klien. Wawancara akan dilakukan pada siswa dan juga guru yang belajar dan bekerja di *Captain`s Club College* Yogyakarta. Selain itu, observasi juga akan dilakukan sebagai metode pengumpulan data dikarenakan terjun langsung serta

berkomunikasi dengan lingkungan dan orang yang terkait dengan proyek akan sangat membantu desainer dalam memahami permasalahan yang ada dengan lebih baik. Hasil yang akan didapatkan dari observasi tersebut adalah lokasi proyek, denah proyek, foto serta dokumentasi dan juga situasi interior ruangan (Buana, 2020).

Langkah selanjutnya yang dapat dilakukan adalah mengumpulkan data literatur yang berkaitan dengan kondisi sekolah vokasi secara nyata. Data literatur tersebut dapat berupa standar nasional yang meliputi penggunaan material dan teknik yang biasa digunakan di Indonesia, khususnya Yogyakarta. Data literatur yang dikumpulkan kemudian menjadi acuan desainer untuk melakukan tahap selanjutnya, yaitu *define*. Pada tahap ini semua data yang didapatkan dianalisis dengan mendalam dan menyeluruh sehingga kemudian dapat menetapkan masalah dan klasifikasi masalah.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Pencarian Ide dan Pengembangan Desain dalam model proses desain *Double Diamond*, masuk ke dalam tahap *Develop*. Pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan sebagai solusi bagi permasalahan desain, atau dapat disebut juga proses pembuatan prototipe awal. Penemuan berbagai ide ini dapat dilakukan dengan cara *mind mapping*. Pengembangan ide dan konsep ini melahirkan beberapa alternatif diantaranya alternatif *zoning*, alternatif sirkulasi, *material*, tampilan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon), serta bentuk dan ukuran *furniture*.

Pada tahap ini ide dan konsep diimunculkan dan kemudian dikembangkan sebagai solusi dan permasalahan desain yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tahap ini menghasilkan *output* berupa alternatif-alternati elemen yang digunakan dalam desain. Contohnya alternatif *moodboard*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain merupakan tahap yang termasuk ke dalam *deliver*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototipe final berupa gambar kerja, 3D *render*, poster, atau animasi. Alternatif – alternatif yang telah dihasilkan pada fase pengembangan ide, dievaluasi dengan kriteria – kriteria seperti fungsi, tujuan, manfaat, bentuk, dan estetika berdasarkan studi sebelumnya sehingga mendapatkan alternatif terbaik. Tujuannya adalah untuk memvalidasi kelayakan prototipe atau solusi sebelum digunakan secara nyata (Humble, 2021).

