

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SONG TERUS
PACITAN SEBAGAI RUANG EDUTAINMENT
DENGAN PENDEKATAN ECOCULTURE**



Oleh :

Yasir Abdul Aziz Syah

NIM 1912251023

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

2025

ABSTRAK

Penetapan kawasan Gunung Sewu sebagai Global Geopark oleh UNESCO menunjukkan pentingnya pelestarian warisan geologi, budaya, dan sejarah secara berkelanjutan. Keunikan kawasan karst ini, beserta temuan arkeologis di situs-situs seperti Song Terus, menjadi dasar pengembangan Museum Song Terus sebagai pusat edukasi dan pelestarian budaya. Penelitian arkeologi di kawasan ini mendukung implementasi *Cultural Resource Management* (CRM) yang mengintegrasikan pelestarian, pendidikan, ekonomi, dan pariwisata. Namun, keterbatasan aksesibilitas dan manajemen koleksi masih menjadi tantangan dalam fungsi museum sebagai sarana edukatif. Oleh karena itu, perancangan ulang interior Museum Song Terus dilakukan dengan metode *Design Thinking* dari Hasso Plattner, yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Konsep *edutainment* diadopsi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sedangkan pendekatan *ecoculture* diterapkan untuk memperkuat identitas lokal melalui integrasi elemen alam dan budaya setempat. Implementasi desain memanfaatkan bentuk, material, warna, serta teknologi interaktif untuk menciptakan pengalaman imersif. Hasil perancangan ini diharapkan menjadikan Museum Song Terus tidak hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai wahana rekreatif-edukatif yang inklusif, inovatif, dan berdaya tarik tinggi di kawasan Geopark Gunung Sewu.

Kata kunci: Museum, Geopark, *Edutainment*, *Eco-Culture*.

ABSTRACT

The designation of the Gunung Sewu area as a UNESCO Global Geopark highlights the importance of sustainable preservation of geological, cultural, and historical heritage. The uniqueness of this karst landscape, along with archaeological findings in sites such as Song Terus, forms the foundation for developing the Song Terus Museum as a center for education and cultural preservation. Archaeological research in the area supports the implementation of Cultural Resource Management (CRM), integrating conservation, education, economy, and tourism. However, limited accessibility and suboptimal collection management hinder the museum's function as an educational medium. Therefore, the interior redesign of the Song Terus Museum adopts Hasso Plattner's Design Thinking approach, focusing on user-centered solutions. The concept of edutainment is applied to create an engaging and interactive learning experience, while the ecoculture approach strengthens local identity by integrating natural and cultural elements into the spatial design. The design implementation includes the use of form, materials, colors, and interactive technologies to offer an immersive experience. This redesign aims to transform the Song Terus Museum into not only a collection repository but also an inclusive, innovative, and highly attractive educational-recreational facility within the Gunung Sewu Geopark.

Keywords: Museum, Geopark, Edutainment, Eco-Culture.

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SONG TERUS PACITAN SEBAGAI RUANG EDUTAINMENT DENGAN PENDEKATAN ECOCULTURE

Diajukan oleh Yasir Abdul Aziz Syah, NIM 19122501023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Dony Arselyasmoro, S.Sn., M.Ds.

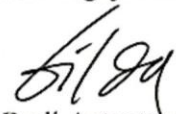
NIP. 19790407 200604 1 002 / NIDN 0007047904

Pembimbing II


Pradnya Paramitha, S.Sn., M.A.

NIP. 19900826 202203 2 004 / NIDN 0026089008

Cognate/Penguji Ahli


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

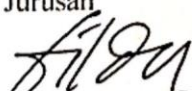
NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Ketua Program Studi


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

NIP. 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Ketua Jurusan


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


Muhamad Shofaruddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yasir Abdul Aziz Syah
NIM : 1912251023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

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 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 24 Juni 2025



Yasir Abdul Aziz Syah

NIM 1912251023

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dalam bentuk perancangan interior ini. Adapun judul Tugas Akhir yang disusun mengacu pada fokus perancangan yang telah diajukan dan dilaksanakan selama proses studi, adalah “PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SONG TERUS PACITAN SEBAGAI RUANG EDUTAINMENT DENGAN PENDEKATAN ECOCULTURE”.

Karya Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan karya ini merupakan proses yang menuntut dedikasi, konsistensi, dan kerja keras. Keberhasilan penyelesaian karya ini tidak terlepas dari dukungan, arahan, serta kontribusi berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses perancangan berlangsung.

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

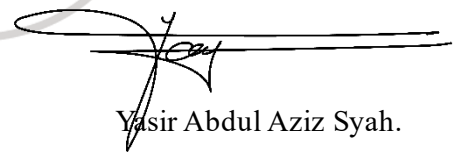
1. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan secara konsisten dalam proses penciptaan karya desain interior Museum Song Terus, Pacitan. Melalui bimbingan beliau, penulis memperoleh pemahaman mengenai pentingnya berpikir kreatif, inovatif, serta terbuka terhadap perkembangan teknologi dalam dunia desain. Saran dan masukan beliau telah memberikan kontribusi besar dalam penyempurnaan karya ini.
2. Ibu Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II, atas motivasi, arahan, dan saran yang telah diberikan selama proses penulisan Tugas Akhir. Dari bimbingan beliau, penulis belajar mengenai pentingnya manajemen waktu, ketelitian terhadap detail desain, serta penulisan akademik yang sistematis dan sesuai kaidah ilmiah.

3. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta, atas ilmu, bimbingan, serta dukungan administratif dan teknis yang telah diberikan selama masa studi. Meskipun bidang ini merupakan hal baru bagi penulis, para dosen telah dengan sabar membagikan pengetahuan dan pengalaman yang sangat berarti dalam pengembangan kompetensi di bidang desain interior.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, baik yang disebutkan secara langsung maupun tidak, atas segala bentuk kebaikan, doa, dan dukungan yang diberikan. Semoga seluruh bantuan tersebut menjadi amal kebaikan yang mendapatkan balasan yang setimpal.

Dengan penuh kesadaran, penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan karya selanjutnya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang perancangan interior, khususnya dalam konteks pelestarian budaya.

Yogyakarta, 24 Juni 2025

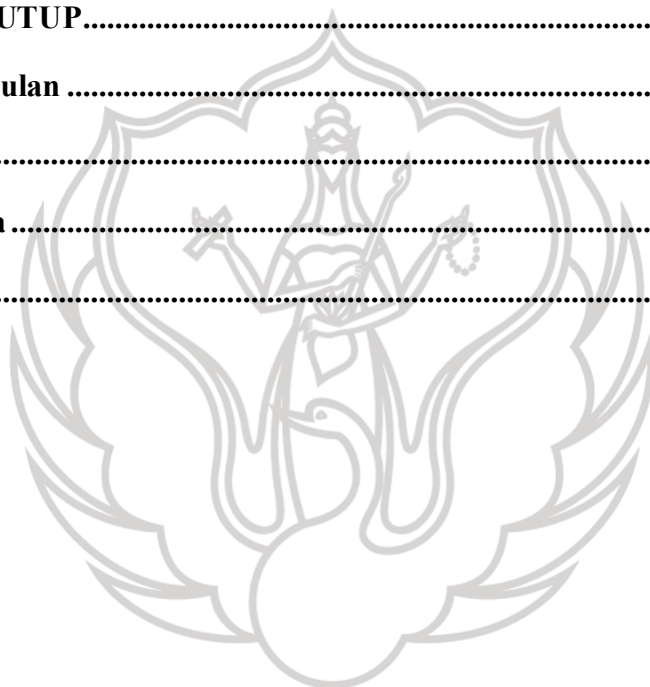


Yasir Abdul Aziz Syah.

Daftar isi

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
Daftar isi.....	vii
Daftar gambar	ix
Daftar table	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Proses dan Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	19
B. Program Desain	26
1. Tujuan Desain	26
2. Sasaran Desain	26
3. Data	27
4. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain	52
BAB III PERMASALAHAN DAN SOLUSI	55
1. Permasalah Desain	55
2. Ide dan Solusi Desain	55
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	59

A. Alternatif Desain	59
1. Alternatif Estetika Ruang	59
2. Alternatif Penataan Ruang	62
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	73
4. Alternatif Pengisi Ruang	76
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	80
B. Evaluasi Pemilihan Desain	87
C. Hasil Desain	88
BAB V PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100
Daftar pustaka	101
LAMPIRAN.....	103



Daftar gambar

Gambar I.1 Design Thinking Process Diagram	3
Gambar II.1 Hubungan Antropometri Manusia dengan Display Materi Koleksi .	16
Gambar II.2 Fassad Museum Song Terus	27
Gambar II.3 Lokasi Proyek	34
Gambar II.4 Situs Goa Song Terus.....	34
Gambar II.5 Fasad Bangunan Museum Song Terus.....	35
Gambar II.6 Layout lt.1	35
Gambar II.7 Layout lt.2	36
Gambar II.8 Zoning Ruangan lt.1	36
Gambar II.9 Zoning Ruangan lt.2	37
Gambar II.10 Diagram Matriks Hubungan Antar Ruang	38
Gambar II.11 Sirkulasi lt.1	38
Gambar II.12 Sirkulasi lt.2	39
Gambar II.13 Entrance Museum Song Terus	40
Gambar II.14 Eksisting Lantai Resepsionis lt.1.	41
Gambar II.15 <i>Eksisting Lantai Ruang pameran lt.2.</i>	41
Gambar II.16 Eksisting Dinding Ruang Resepsionis lt.1	42
Gambar II.17 Eksisting Dinding Ruang pameran lt.2.....	42
Gambar II.18 Eksisting Plafon Ruang Pameran lt.1	42
Gambar II.19 Eksisting Plafon Ruang AV lt.1	43
Gambar II.20 Head movement in horizontal & vertical plane	44
Gambar II.21 Visual field in horizontal & vertical plane.....	44
Gambar II.22 Display of artwork	45
Gambar II.23 Show window/optimum viewing planes.....	45
Gambar II.24 Accommodation of small and large users abreast in corridor or passage	46
Gambar II.25 The human body/depth and breadth dimensions	46
Gambar II.26 Wheelchair dimensions.....	47
Gambar II.27 Wheelchair circulation/corridors and passages	48
Gambar II.28 Keseimbangan Simetris dan Asimetris pada Ruang Pameran	49
Gambar II.29 Macam-macam Pola Sirkulasi pada Ruang Pameran	50

Gambar II.30 Penerangan Alami	51
Gambar II.31 Penerangan Utama (Buatan)	51
Gambar III.1 Mindmap	57
Gambar III.2 Sketsa Ide	58
Gambar IV.1 Referensi Suasana Ruang Musuem	59
Gambar IV.2 Referensi Elemen Dekoratif	60
Gambar IV.3 Referensi Komposisi Material	61
Gambar IV.4 Referensi Komposisi Bentuk	61
Gambar IV.5 Diagram Matriks	62
Gambar IV.6 Diagram Bubble.....	63
<i>Gambar IV.7 Alternatif 1 Zoning Resepsionis dan Ruang AV</i>	<i>64</i>
Gambar IV.8 Alternatif 2 Zoning Resepsionis dan Ruang AV	64
Gambar IV.9 Alternatif 1 Zoning Ruang Pamer	65
Gambar IV.10 Alternatif 2 Zoning Ruang Pamer	65
Gambar IV.11 Alternatif 1 Zoning Cafeteria	66
Gambar IV.12 Alternatif 2 Zoning Cafeteria.....	66
Gambar IV.13 Alternatif 1 Layout Resepsionis dan Ruang AV	67
Gambar IV.14 Alternatif 2 Layout Resepsionis dan Ruang AV	67
Gambar IV.15 Alternatif 1 Layout Ruang Pamer Museum	68
Gambar IV.16 Alternatif 2 Layout Ruang Pamer Museum	68
Gambar IV.17 Alternatif 1 Layout Cafeteria	69
Gambar IV.18 Alternatif 1 Layout Cafeteria	69
<i>Gambar IV.19 Rencana Sistem Proteksi Kebakaran Area Resepsionis dan Ruang AV</i>	<i>70</i>
<i>Gambar IV.20 Rencana Sistem Proteksi Kebakaran Ruang Pamer Museum</i>	<i>70</i>
Gambar IV.21 Rencana Sistem Proteksi Kebakaran Cafeteria	71
Gambar IV.22 Rencana Rute Evakuasi Area Resepsionis dan Ruang AV	71
Gambar IV.23 Rencana Rute Evakuasi Ruang Pamer Museum	72
Gambar IV.24 Rencana Rute Evakuasi Cafeteria	72
Gambar IV.25 Rencana Lantai Area Resepsionis dan Ruang AV	73
Gambar IV.26 Rencana Lantai Ruang Pamer Museum	73
Gambar IV.27 Rencana Lantai Cafeteria	74

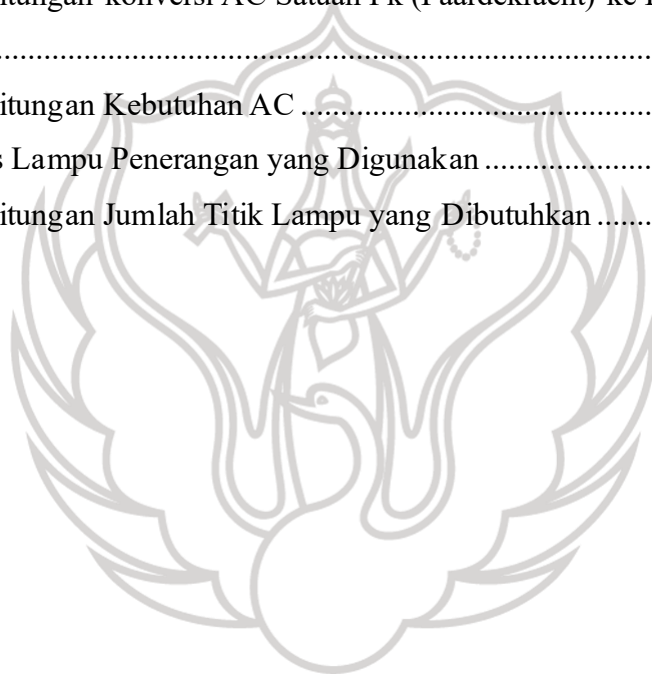
Gambar IV.28 Rencana Plafond Area Resepsionis, Ruang AV, dan Cafetaria	74
Gambar IV.29 Rencana Plafond Ruang Pamer Museum	75
Gambar IV.30 Rencana Dinding Ruang Museum	75
Gambar IV.31 Rencana Dinding Ruang AV	76
Gambar IV.32 Meja Resepsionis	76
Gambar IV.33 Meja Display	77
Gambar IV.34 Meja Display	77
Gambar IV.35 Prespektif Manual Area Resepsionis	88
Gambar IV.36 Prespektif Manual Ruang AV	89
Gambar IV.37 Prespektif Manual Ruang Pamer Museum Zona Temuan	89
Gambar IV.38 Prespektif Manual Ruang Pamer Museum Zona Rekontruksi	90
Gambar IV.39 Render Entrance Museum Song Terus.....	90
Gambar IV.40 Render Resepsionis Museum Song Terus	91
Gambar IV.41 Render Ruang AV	91
Gambar IV.42 Render Raung Audio & Video Museum Song Terus	91
Gambar IV.43 Render Ruang Pamer Area Pengenalan	92
Gambar IV.44 42 Render Ruang Pamer Area Interaktif Pengenalan	92
Gambar IV.45 Render Ruang Pamer Area Temuan.....	92
Gambar IV.46 Render Ruang Pamer Area interaktif Temuan 1	93
Gambar IV.47 Render Ruang Pamer Area interaktif Temuan 2	93
Gambar IV.48 Render Ruang Pamer Area interaktif ekskavasi	93
Gambar IV.49 Render Ruang Pamer Area Flora	94
Gambar IV.50 Render Ruang Pamer Area Interaktif Flora	94
Gambar IV.51 Render Ruang Pamer Area Interaktif Fauna	94
Gambar IV.52 Render Ruang Pamer Area Fauna	95
Gambar IV.53 Render Ruang Pamer Area Interaktif Rekontruksi	95
Gambar IV.54 Render Ruang Pamer Area Rekontruksi 1	95
Gambar IV.55 Render Ruang Pamer Area Rekontruksi 2	96
Gambar IV.56 Render Ruang Pamer Area Alat & Kebudayaan 1	96
Gambar IV.57 Render Ruang Pamer Area Alat & Kebudayaan 2	96
Gambar IV.58 Render Ruang Pamer Area Alat & Kebudayaan 3	97
Gambar IV.59 Render Ruang Pamer Area Epilog	97

Gambar IV.60 Render Ruang Cafeteria 1	97
Gambar IV.61 Render Ruang Cafeteria 2	98



Daftar table

Table II.1 Tingkat Pencahayaan Rata-rata, Rederasi, dan Temperatur Warna yang Direkomendasikan	18
Table II.2 Tingkat Kebisingan yang Dianjurkan	19
Table II.3 Daftar Aktivitas Pengguna Ruang di Museum Song Terus	30
Table II.4 Daftar Tata Kondisional Ruang	39
Table II.5 kebutuhan ruang dan kriteria desain	52
Table IV.1 Equipment Fabrikasi yang Digunakan	78
Table IV.2 HVAC yang Digunakan	80
Table IV.3 Perhitungan konversi AC Satuan Pk (Paardekracht) ke BTU (British Thermal Unit)	81
Table IV.4 Perhitungan Kebutuhan AC	82
Table IV.5 Jenis Lampu Penerangan yang Digunakan	82
Table IV.6 Perhitungan Jumlah Titik Lampu yang Dibutuhkan	85



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Penetapan kawasan Gunung Sewu sebagai Global Geopark oleh UNESCO pada September 2015 merupakan bentuk pengakuan atas pentingnya pelestarian warisan geologi, budaya, dan sejarah secara berkelanjutan. Kawasan ini memiliki karakteristik bentang alam karst yang unik, dengan ciri khas eksokarst dan endokarst berupa perbukitan kapur yang tidak seragam, gua-gua, aliran sungai bawah tanah, serta formasi rijang (batuan sedimen silika). Formasi alam tersebut membentang sepanjang ± 100 km dengan lebar ± 30 km, melintasi wilayah Kabupaten Gunungkidul hingga Kabupaten Pacitan, Jawa Timur, dengan luas area sekitar 1.300 km². Iklim yang relatif kering sepanjang tahun menjadikan kawasan ini sebagai lingkungan yang ideal bagi kehidupan manusia prasejarah, sebagaimana dibuktikan oleh temuan alat-alat dari batu sileks lokal yang berkualitas tinggi.

Kondisi geografis dan geologis yang unik ini menarik perhatian para arkeolog untuk melakukan penelitian di berbagai situs prasejarah, seperti Song Braholo, Song Terus, Song Keplek, Song Tabuhan, Song Gupuh, Song Agung, Song Gede, Song Dono, dan Song Tritis. Melalui metode stratigrafi, para peneliti mampu mengidentifikasi tingkat hunian, menganalisis sisa fauna dan artefak litik, serta menyusun kronologi budaya prasejarah di wilayah Jawa. Hal ini menjadikan kawasan Gunung Sewu tidak hanya penting secara ilmiah, tetapi juga sebagai laboratorium pendidikan terbuka bagi masyarakat untuk mempelajari geologi, arkeologi, dan konservasi lingkungan.

Konsep geopark mengintegrasikan tiga pilar utama, yaitu pendidikan, ekonomi, dan konservasi, yang saling mendukung dan membentuk satu kesatuan sistem pengelolaan sumber daya berbasis keberlanjutan. Sejalan dengan itu, pada tahun 2011, Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional (kini di bawah naungan Badan Riset dan Inovasi Nasional/BRIN) mengembangkan program penelitian terapan berbasis *Cultural Resource Management* (CRM). Program ini bertujuan untuk mengakomodasi kepentingan multidisiplin yang bersifat eksternal,

seperti ekonomi, pendidikan, dan pariwisata, tanpa mengabaikan nilai-nilai intrinsik dari sumber daya arkeologi. Dengan demikian, penelitian arkeologi dapat diarahkan pada pengelolaan sumber daya budaya yang adaptif terhadap kebutuhan masyarakat dan pemerintah daerah, serta berkontribusi pada perencanaan dan pengembangan kawasan secara holistik.

Dalam konteks implementasi CRM, keberadaan Museum Song Terus menjadi sangat relevan sebagai media edukasi sekaligus pelestarian budaya prasejarah Gunung Sewu. Museum yang berada di bawah naungan Direktorat Jenderal Pelindungan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi ini memiliki peran penting sebagai penghubung antara hasil penelitian arkeologi dengan masyarakat luas. Melalui penyediaan informasi mengenai kekayaan budaya prasejarah, museum ini diharapkan mampu memperluas akses masyarakat terhadap pengetahuan sejarah dan nilai-nilai budaya lokal.

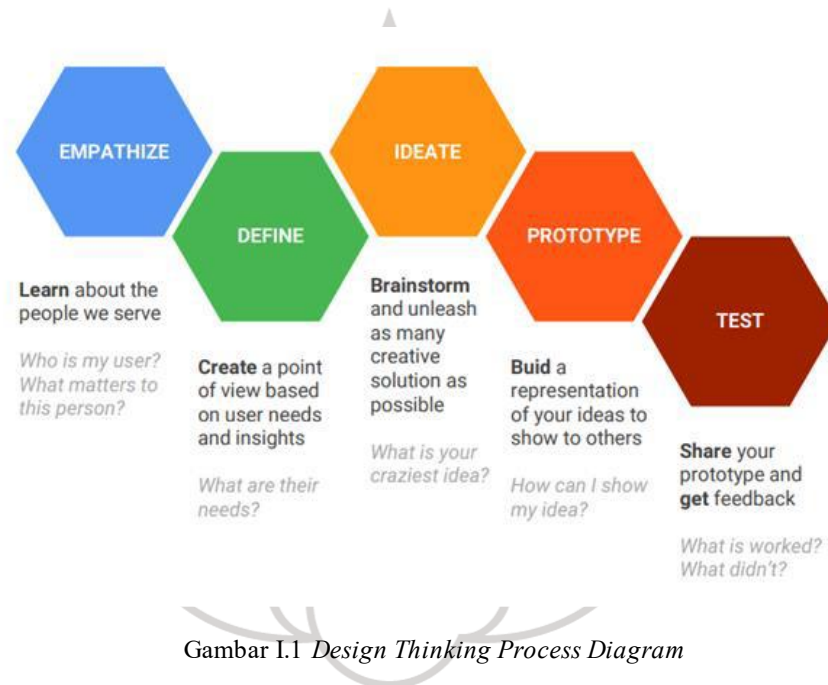
Namun, hingga saat ini, Museum Song Terus masih menghadapi beberapa kendala, antara lain terbatasnya aksesibilitas menuju lokasi museum serta kurang optimalnya pengelolaan koleksi. Hal ini berdampak pada rendahnya daya tarik museum di mata masyarakat. Padahal, museum ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai pusat penelitian, pendidikan, sekaligus hiburan yang menyajikan narasi kehidupan masyarakat prasejarah di kawasan Gunung Sewu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan ulang interior Museum Song Terus yang mampu merepresentasikan fungsi edukatif dan rekreatif secara lebih optimal. Perancangan ini tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga menekankan pada fungsi ruang yang mampu mendukung interaksi pengunjung dengan koleksi secara interaktif dan informatif. Dengan demikian, Museum Song Terus diharapkan dapat tampil sebagai ruang yang menarik, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat modern, serta berperan aktif dalam pelestarian dan diseminasi warisan budaya prasejarah.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Perancangan interior Museum Song Terus mengadopsi metode desain *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Hasso Plattner Institute. Pendekatan ini digunakan untuk menyelesaikan permasalahan kompleks yang belum terdefinisi secara jelas, dengan mengutamakan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Proses ini mencakup redefinisi masalah secara human-centered, eksplorasi berbagai solusi melalui brainstorming, serta penerapan metode iteratif berupa pembuatan prototipe dan pengujian langsung.



Gambar I.1 *Design Thinking Process Diagram*

(Sumber : Design Thinking Workshop by Prof. Widom)

Berdasarkan ilustrasi yang ditampilkan, proses *Design Thinking* menurut Hasso-Plattner Institute di Stanford terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empati, perumusan masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian.

a. *Empathize*

Tahap ini adalah tentang memahami orang dalam konteks tantangan desain. Mengamati apa yang dilakukan orang dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungannya dapat

memberikan petunjuk tentang apa yang mereka pikirkan dan rasakan. Memahami latar belakang masalah perencanaan.

b. Define

Informasi yang diperoleh pada tahap empati dianalisis secara mendalam pada fase *define* untuk mengidentifikasi permasalahan utama. Proses identifikasi ini berperan penting dalam merumuskan solusi yang relevan, karena isu-isu yang dihadapi pengguna telah dikenali secara jelas.

c. Ideate

Tahap ini berfokus pada pengembangan berbagai gagasan sebagai respons terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi pada fase *define*. Seluruh ide yang dihasilkan dihimpun tanpa penyaringan awal, dengan tujuan memperoleh sebanyak mungkin alternatif solusi. Pendekatan ini penting dilakukan sejak awal tahap konseptual, karena ide-ide tersebut nantinya akan dieksplorasi dan diuji untuk menentukan solusi paling efektif atau mengantisipasi potensi permasalahan di masa mendatang.

d. Prototype

Tahap ini merupakan fase pengembangan, di mana perancangan prototipe dilakukan untuk merespons pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada solusi akhir. Prototipe dapat diwujudkan dalam bentuk *3D modeling*, gambar teknis, laporan perancangan, maupun media presentasi. Esensi dari tahap ini adalah menjawab permasalahan secara spesifik, dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan dan perspektif pengguna dalam proses perancangannya. *feedback* dari *prototype*

e. Test

Tahap ini merupakan fase pengujian terhadap prototipe yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, desainer mengumpulkan *feedback* dari pengguna atau pihak terkait, yang dapat berupa kritik, saran, maupun evaluasi, guna menilai efektivitas dan kesesuaian solusi yang dirancang.

2. Metode Desain

Metode Desain yang di gunakan untuk perancangan interior Museum Song Terus ini adalah sebagai berikut :

a. *Empathize*

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi kunjungan langsung ke museum, observasi kegiatan di museum, pengamatan penggunaan ruang, pengumpulan dokumen berupa foto, dan wawancara dengan staff museum. Dalam proses pendataan tersebut, akan diperoleh isu-isu yang menjadi tema utama museum song terus.

b. *Define*

Tahap ini merupakan proses pengolahan dan analisis informasi yang telah diperoleh pada tahap *empathize*. Fokus utamanya adalah identifikasi dan perumusan permasalahan utama yang dihadapi oleh Museum Song Terus. Melalui tahap *define*, perancang dapat merumuskan pernyataan masalah (*problem statement*) yang jelas, spesifik, dan berbasis data, yang selanjutnya menjadi landasan dalam pengembangan solusi pada tahap-tahap berikutnya.

c. *Ideate*

Metode pencarian ide dilakukan melalui pengamatan terhadap isu-isu permasalahan yang ada serta penelaahan terhadap tujuan utama keberadaan museum, sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Eksplorasi konsep dilakukan dengan membuat sketsa, visualisasi gambar, atau merumuskan kata-kata kunci yang merepresentasikan gagasan yang akan dikembangkan. Hasil eksplorasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam pengembangan desain awal, yang selanjutnya menjadi acuan dalam penyusunan *moodboard* sebagai representasi visual dari konsep yang akan diterapkan.

d. *Prototype*

Pada tahap ini, konsep dan ide solusi yang telah dikembangkan pada tahap *ideate* disempurnakan guna menjawab permasalahan secara lebih terarah dan mendekati solusi akhir. Proses ini mencakup pembuatan *3D modeling*, gambar kerja, laporan desain, serta materi presentasi sebagai bentuk visualisasi dan dokumentasi dari rancangan yang telah dikembangkan.

e. Test

Uji coba dilakukan terhadap prototipe desain yang telah dibuat untuk memperoleh *feedback* berupa kritik, saran, dan evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana desain yang dikembangkan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh Museum Song Terus. Kriteria yang digunakan dalam evaluasi meliputi aspek fungsionalitas, ergonomi, dan estetika, guna memastikan bahwa desain tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga nyaman dan menarik secara visual.

