

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN IDENTITAS  
LOKAL JAWA PADA INTERIOR MANYARAN HILLS  
GOLF CLUB SEMARANG, JAWA TENGAH**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**Marina Semboor**

**NIM 111 1804 023**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2016**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN IDENTITAS  
LOKAL JAWA PADA INTERIOR MANYARAN HILLS  
GOLF CLUB SEMARANG, JAWA TENGAH**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**Marina Semboor**

**NIM 111 1804 023**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang Desain Interior  
2016

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN IDENTITAS LOKAL JAWA PADA INTERIOR MANYARAN HILLS GOLF CLUB SEMARANG, JAWA TENGAH diajukan oleh Marina Semboor, NIM 111 1804 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2016.

Pembimbing I

Yulyta Kodrat P., M.T.  
NIP. 19700727 200003 2 001

Pembimbing II

Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds  
NIP. 19791129 200604 1 003

*Cognate*

Drs. Tata Tjandrasat A.  
NIP. 19560604 198601 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

Ketua Jurusan Desain

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M., Sn.  
NIP. 19701019 199903 1 001

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad saw. sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Yth Ibu Yulyta Kodrat P., S.T., M.T. dan Bapak Hangga Hardika, S.Sn.,M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku Dosen Wali atas segala dukungan, motivasi, masukan dan do'anya.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Pimpinan serta para staff PT Tata Wastu Asia atas izin survey dan data-data yang diberikan.

9. Kedua orang tua tercinta, Sri Wahyuni dan Erwanto Yanuardi yang tidak pernah berhenti memberikan motivasi, materi, dukungan, serta doa.
10. Kakak satu-satunya, Morina Seftiviani Semboor, atas doa, materi, dan dorongan semangat
11. *Special thanks* kepada sahabat-sahabatku tercinta di Yogyakarta yang selalu memberikan motivasi, saling mengingatkan, saling mendoakan, saling menghibur, serta bantuan yang tiada henti, Pipin Pabisangan, Yuniasri Maya Aisyah, Prima Dwi Hartanto, Nurisma Maulana, Fathya Ainur Nisa. Terima kasih banyak!
12. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Pipin Pabisangan, Aris Maulana, Prima Dwi Hartanto, Nurisma Maulana, Arik Dadang Kurniawan, Indra Arista, William Winston Phang, Siti Sarah Rayhana, Heru Cokro Wicaksono.
13. Teman-teman seperjuangan Garis (PSDI 2011).
14. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis

Marina Semboor

# PERENCANAAN DAN PERANCANGAN IDENTITAS LOKAL JAWA PADA INTERIOR MANYARAN HILLS GOLF CLUB SEMARANG, JAWA TENGAH

**Marina Semboor**

Abstrak

Manyaran Hills Golf Club Semarang merupakan lapangan golf berbasis Internasional berkelas bintang lima yang akan dibangun di kawasan elit Manyaran, kota Semarang, dibawah pengawasan pemerintah daerah setempat sebagai penunjang kebutuhan masyarakat Indonesia yang minatnya semakin besar akan olahraga ini terutama kalangan masyarakat keatas dengan visinya menjadi Golf Club bernuansa Etnik Jawa bertaraf Internasional dengan fasilitas yang menunjang aktifitas golf yang mampu bersaing di kawasan lokal, regional, maupun internasional dan misi yakni mengelola jasa dibidang olahraga golf serta pelayanan kebutuhan pelanggan yang mengutamakan kenyamanan serta kepuasan, dalam upaya memberikan manfaat optimal kepada pemain golf, mitra kerja, pegawai, dan pemilik dengan memegang teguh etika bisnis. Perancangan ini bertujuan untuk dapat menampung dan merefleksikan keinginan perusahaan tersebut ke dalam desain interior area *Lobby, Proshop, VIP Room, Meeting Room, dan Restaurant* yang terdapat pada gedung Manyaran Hills Golf Club, maka terpilihlah gaya Ekletik dengan tema Pewayangan. Karya desain ini menggunakan metode *design thinking* dengan proses desain yang terdiri dari *emphatize* (berempati), *define* (menetapkan masalah), *ideate* (mencari ide), *prototype* (memvisualisasikan ide), *test* (uji coba ide) yang dapat memberikan hasil solusi optimal. Penerapan gaya dan tema serta elemen-elemen interior pendukung lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas dalam sebuah Golf Club bertaraf internasional.

***Kata Kunci : Golf, interior, etnik, Eklektik, Pewayangan.***

# PERENCANAAN DAN PERANCANGAN IDENTITAS LOKAL JAWA PADA INTERIOR MANYARAN HILLS GOLF CLUB SEMARANG, JAWA TENGAH

**Marina Semboor**

*Abstract*

*Manyaran Hills Golf Club is a golf course based Semarang International five-star class that will be built in the elite area Manyaran, Semarang, under the supervision of the local government as supporting the needs of Indonesian society, the growing interest in this sport, especially among older people with its vision of becoming Golf Club nuanced Ethnic Java international standard with facilities that support the activities of golf that is able to compete in the local, regional, and international and*

*the mission of managing service in the sport of golf as well as servicing the needs of customers who favor convenience and satisfaction, in order to provide optimal benefits the golfer, partners, employees, and owners with business ethics to uphold. This design aims to be able to accommodate and reflect the desire of the company to the Lobby area interior design, Proshop, VIP Room, Meeting Room, Locker Shower Rooms, and Restaurant which is located on the building Manyaran Hills Golf Club, then elected eclectic style with the theme of Puppets. This design work using design thinking method with the design process consisting of emphasize, define, ideate, prototype, test that can provide the optimal solution results. Application of styles and themes and elements of interior other support is expected to optimize the activity in an international Golf Club.*

**Keywords : Golf, interior, ethnic, Eclectic, Puppets.**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Perancangan .....	2
C. Sasaran Perancangan .....	2
D. Manfaat Perancangan .....	3
E. Metode Perancangan .....	3
<b>BAB II. LANDASAN PERANCANGAN (<i>EMPHATIZE</i>)</b> .....	6
A. Deskripsi Proyek .....	6
1. Data Lapangan .....	6
a. Data Fisik .....	6
1) Lokasi Proyek .....	6
2) Site Plan .....	7
3) Fasad Bangunan .....	8
4) Denah Bangunan ( <i>Block Plan</i> ).....	9
5) Potongan dan Tampak.....	12
6) Hubungan Antar Ruang.....	14
7) Aspek Arsitektural .....	17
8) Unsur Pembentuk Ruang .....	17
9) Tata Kondisional .....	19
b. Data Non Fisik .....	19
1) Profil Perusahaan .....	19



2) Fasilitas Golfclub House .....	20
3) Visi dan Misi .....	21
4) Waktu Operasional .....	22
5) Lingkup Perancangan .....	22
6) Fungsi dan Pemakai Ruang .....	23
B. Program Perancangan .....	24
1. Pola Pikir Perancangan .....	24
2. Cakupan dan Arahan Tugas .....	27
a. Konsep Desain .....	27
1) <i>Emphaty</i> (Berempati) .....	27
2) <i>Define</i> (Menetapkan) .....	27
3) <i>Ideate</i> (Membentuk Pengertian) .....	27
4) <i>Prototype</i> (Prototipe / Bentuk Dasar) .....	27
5) <i>Test</i> (Tes / Menguji) .....	27
b. Desain .....	28
1) Gambar Kerja .....	28
2) Perspektif .....	28
3) Display Pameran .....	28
4) Poster dan Material Scheme .....	28
5) Katalog .....	28
3. Keinginan Klien .....	28
4. Kebutuhan Klien .....	28
5. Organisasi dan Hubungan antar Ruang .....	29
6. Data Literatur .....	30
a. Golfclub House .....	30
1) Pengertian .....	30
2) Pola Kegiatan .....	30
b. Gaya Ekletik .....	36
c. Kearifan Lokal .....	38
d. Budaya Jawa .....	40
e. Tipologi Desain Golfclub House .....	45

f. Program Kebutuhan .....	54
1) Daftar Kebutuhan Ruang Non Fisik.....	54
2) Daftar Fisik Kebutuhan Ruang.....	56
<b>BAB III. PERMASALAHAN PERANCANGAN (<i>DEFINE</i>) .....</b>	<b>58</b>
A. Pembentuk Karakter Ruang dan Elemen Desain .....	58
<b>BAB IV. KONSEP DESAIN .....</b>	<b>59</b>
A. Konsep Program Perancangan .....	59
1. <i>Ideate</i> .....	59
a. Pola Pikir Konvergen dan Divergen.....	59
b. Tema dan Gaya Perancangan .....	67
c. Warna dan Material Perancangan.....	73
d. Pengguna dan Aktifitasnya.....	75
e. Kebutuhan Furnitur dan Fasilitas .....	75
2. <i>Prototype</i> .....	78
a. Identitas.....	78
b. Penataan Layout.....	78
1) <i>Area Lobby</i> .....	78
2) <i>Proshop</i> .....	79
3) <i>Restaurant</i> .....	80
4) <i>Meeting Room</i> .....	81
5) <i>VIP Room</i> .....	82
c. Furnitur .....	83
d. Pembentuk Ruang.....	85
1) Elemen Dekoratif .....	85
e. Tata Kondisional.....	87
3. <i>Test</i> .....	88
a. Tata Layout.....	88
b. Elemen Dekoratif.....	88
c. Furnitur .....	89

d. Respon Responden .....	92
B. Konsep Perancangan Fisik .....	93
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>94</b>
A. Kesimpulan.....	94
B. Hasil Desain .....	95
C. Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>
1. Lembar Asistensi	
2. Rencana Anggaran Biaya (RAB)	
3. Poster dan Katalog Pameran	
4. Konsep Grafis	
5. Gambar Perspektif	
6. Gambar Kerja	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Design Engagement Framework Revisited</i> .....	3
Gambar 1.2. <i>Design Engagement Framework Revisited</i> .....	4
Gambar 1.3. <i>Design Engagement Framework Revisited</i> .....	4
Gambar 1.4. <i>Impact marker flow for design thinking in interiors</i> .....	5
Gambar 2.1. Peta Lokasi .....	6
Gambar 2.2. Site Plan.....	7
Gambar 2.3. Fasad Bangunan .....	8
Gambar 2.4. Denah Lantai Dasar .....	9
Gambar 2.5. Denah Lantai Mezzanine.....	10
Gambar 2.6. Denah Lantai Atas .....	11
Gambar 2.7. Potongan 1 Tampak Timur.....	12
Gambar 2.8. Potongan 2 Tampak Utara.....	12
Gambar 2.9. Potongan 3 Tampak Selatan.....	13
Gambar 2.10. Potongan 4 Tampak Barat.....	13
Gambar 2.11. Diagram Matrix Hubungan antar Ruang Eksisting.....	14
Gambar 2.12. Diagram Matrix Hubungan antar Ruang Lobby .....	14
Gambar 2.13. Diagram Matrix Hubungan antar Ruang Proshop.....	15
Gambar 2.14. Diagram Matrix Hubungan antar Ruang Restaurant.....	15
Gambar 2.15. Diagram Matrix Hubungan antar Ruang Meeting.....	16
Gambar 2.16. Diagram Matrix Hubungan antar Ruang VIP .....	16
Gambar 2.17. Diagram Matrix Hubungan antar Ruang Locker.....	16
Gambar 2.18. <i>Brainstorming Project Design Thinking Method</i> .....	24
Gambar 2.19. <i>Brainstorming Project Design Thinking Method</i> .....	25
Gambar 2.20. <i>Design Engagement Framework Revisited</i> .....	25
Gambar 2.21. Pola Pikir Divergen dan Konvergen Sebagai Solusi.....	26
Gambar 2.22. Diagram Matrix Hubungan antar Ruang Eksisting .....	29

Gambar 2.23. Pola Aktivitas Golf .....	31
Gambar 2.24. Gaya Eklektik Pada Ruang.....	37
Gambar 2.25. Gaya Eklektik Pada Ruang.....	37
Gambar 2.26. Façade.....	45
Gambar 2.27. Coffee Shop.....	45
Gambar 2.28. Proshop.....	46
Gambar 2.29. Locker Area.....	46
Gambar 2.30. VIP Room 1.....	47
Gambar 2.31. VIP Room 2.....	47
Gambar 2.32. Bar Lounge.....	48
Gambar 2.33. Proshop.....	49
Gambar 2.34. VIP Room.....	49
Gambar 2.35. VVIP Room.....	50
Gambar 2.36. Locker Room.....	50
Gambar 2.37. Terrace Resto.....	51
Gambar 2.38. Locker Room.....	51
Gambar 2.39. Proshop.....	52
Gambar 2.40. Bar Lounge.....	52
Gambar 2.41. Proshop.....	53
Gambar 2.42. VIP Lockers Room.....	53
Gambar 4.1. <i>Design Engagement Framework Revisited</i> .....	59
Gambar 4.2. Pola Pikir Divergen dan Konvergen Sebagai Solusi.....	60
Gambar 4.3. Penguraian Ide Dengan Penulisan.....	61
Gambar 4.4. Penguraian Ide Dengan Penulisan.....	62
Gambar 4.5. Penguraian Ide Dengan Penulisan.....	63
Gambar 4.6. Penguraian Ide Dengan Penulisan.....	64

Gambar 4.7. Wayang Kulit Gunungan.....	71
Gambar 4.8. Ide Material .....	74
Gambar 4.9. Ide Warna .....	74
Gambar 4.10. Meja Reseptionis .....	83
Gambar 4.11. Kursi Restaurant 1 .....	84
Gambar 4.12. Kursi Restaurant 2 .....	84
Gambar 4.13. Cashier Counter Proshop.....	85
Gambar 4.14. Sketsa Kasar Transformasi Bentuk .....	86
Gambar 4.15. <i>Final Result</i> .....	86
Gambar 4.16 Backdrop Lobby.....	87
Gambar 4.17. Penempatan Elemen Dekoratif Pada Dinding, Plafond, Partisi, Kolom.....	88
Gambar 4.18. Penempatan Elemen Dekoratif Pada Dinding, Plafond, Partisi, Kolom.....	88
Gambar 4.19. Penempatan Elemen Dekoratif dari Potongan Bambu dan tambahan Lighting Pada Backdrop.....	89
Gambar 4.20. Resto Chair 1 .....	89
Gambar 4.21. Resto Chair 2.....	90
Gambar 4.22. Penerapan Desain Kursi Pada Resto .....	90
Gambar 4.23. Meja Resepsionis.....	91
Gambar 4.24. Penerapan Material pada Meja Resepsionis.....	91
Gambar 5.1. Lobby Manyaran Hills Golfclub Semarang .....	95
Gambar 5.2. VIP Room Manyaran Hills Golfclub Semarang .....	96
Gambar 5.3. Meeting Room Manyaran Hills Golfclub Semarang.....	96
Gambar 5.4. Meeting Room 2 Manyaran Hills Golfclub Semarang.....	97
Gambar 5.5. Restaurant Manyaran Hills Golfclub Semarang.....	97
Gambar 5.6. VIP Room Toilet Manyaran Hills Golfclub Semarang.....	98

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Fungsi dan Pengguna Ruang.....	23
Tabel 2.2 Fasilitas Club House .....	32
Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang Ukuran Kecil .....	33
Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Ukuran Sedang .....	34
Tabel 2.5 Kebutuhan Ruang Ukuran Besar .....	35
Tabel 2.6 Daftar Kebutuhan Ruang Manyaran Hills Golf Club .....	56
Tabel 4.1 Daftar Kebutuhan Ruang Manyaran Hills Golf Club .....	76



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manyaran Hills Golf Club Semarang merupakan lapangan golf berbasis Internasional berkelas bintang lima yang akan dibangun di kawasan elit Manyaran, Kota Semarang dengan target proyek selesai pada tahun 2016 mendatang. Manyaran Hills Golf Club adalah proyek yang dikelola oleh pemerintah dengan rencana awal mula didirikannya berdasar pada letak strategis kawasan tersebut, sehingga menjadi lahan bisnis yang menjanjikan bagi pendapatan pemerintah daerah Semarang maupun sebagai penunjang kebutuhan masyarakat Indonesia yang minatnya semakin besar akan olahraga ini terutama kalangan masyarakat keatas.

Manyaran Hills Golf Club memiliki visi menjadi Golf Club bernuansa Etnik Jawa bertaraf Internasional dengan fasilitas yang menunjang aktifitas golf yang mampu bersaing di kawasan lokal, regional, maupun internasional. Mengingat minimnya penerapan nuansa etnik pada desain golf club yang sudah ada sebelumnya.

Manyaran Hills Golf Club memiliki misi yaitu mengelola jasa dibidang olahraga golf serta pelayanan kebutuhan pelanggan yang mengutamakan kenyamanan serta kepuasan, dalam upaya memberikan manfaat optimal kepada pemain golf, mitra kerja, pegawai, dan pemilik dengan memegang teguh etika bisnis.

Seiring berkembangnya desain interior di Indonesia maupun di dunia, Manyaran Hills Golf Club Semarang pun tidak luput dari perancangan oleh desainer interior, karena didalam Golf Club tersebut tidak hanya terdiri dari lapangan golf saja, tetapi juga terdapat sebuah bangunan yang interiornya berfungsi sebagai penunjang aktivitas olahraga golf. Fasilitas – fasilitas ruang tersebut akan didesain sesuai fungsinya dengan *smart design* dan *high*



*technology* serta mempertimbangkan nilai estetis namun tetap memunculkan unsur kearifan lokal Jawa pada beberapa elemen pembentuk ruang beserta ragam hiasnya dan penggunaan materialnya sebagai satu kesatuan yang dinamis sebagai nilai tambah yang mampu bersaing secara lokal, regional, maupun internasional.

Cakupan perancangan tugas akhir karya desain ini adalah lantai dasar dan lantai atas pada gedung dua lantai seluas 1982 m<sup>2</sup> yang terdiri dari Lobby, Proshop, VIP Room, Meeting Room, Locker Shower Rooms, dan Restaurant. Untuk mencapai segala tujuan tersebut maka perancang memilih gaya eklektik yang terdiri dari gabungan beberapa gaya sebagai ide dasar perancangan dengan mencakup *smart design* dan kearifan lokal Indonesia.

## **B. Tujuan Perancangan**

Mewujudkan visi Manyaran Hills Golf Club menjadi Golf Club bernuansa Etnik Jawa bertaraf Internasional dengan fasilitas yang menunjang aktifitas golf yang mampu bersaing di kawasan lokal, regional, maupun internasional dengan memberikan suasana mewah berdasarkan unsur daerahnya yang mencirikan lokalitas Indonesia pada pengunjung yang datang dan pengguna lainnya sehingga dapat mengoptimalkan aktifitas pengguna.

## **C. Sasaran Perancangan**

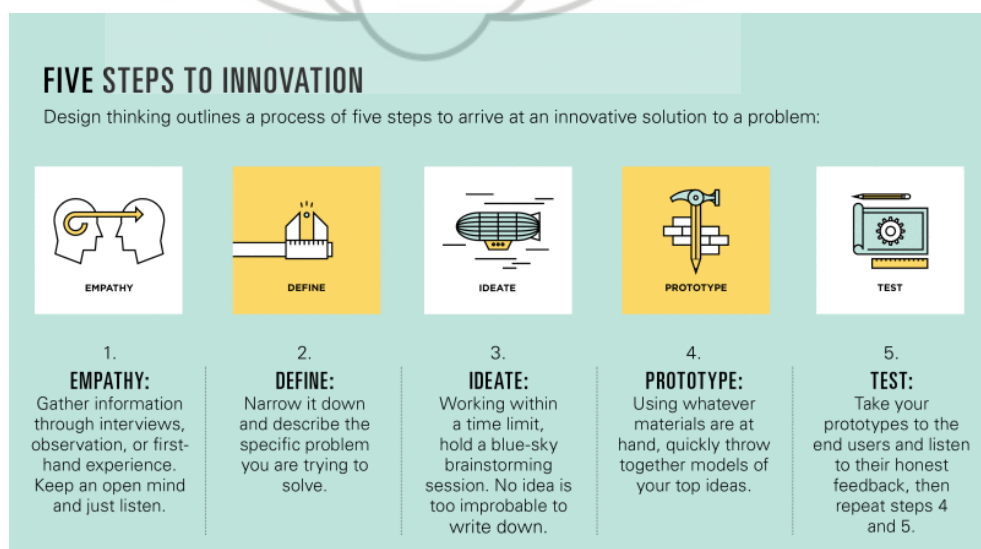
1. Interior Gedung Manyaran Hills Golf Club Semarang yang akan mengekspos sisi kearifan lokal Jawa pada beberapa elemen pembentuk ruang beserta ragam hiasnya dan penggunaan material yang akan digunakan.
2. Interior Gedung Manyaran Hills Golf Club Semarang yang akan mengkombinasikan penerapan beberapa ide perancangan berdasar pada konsep yang telah diusung.
3. Interior Gedung Manyaran Hills Golf Club Semarang yang mengedepankan fungsi ruang dan estetika yang sarat akan kearifan lokal.

## D. Manfaat Perancangan

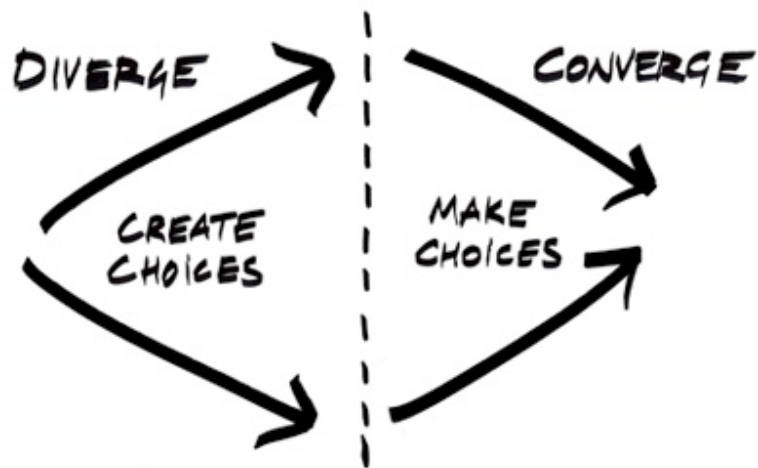
1. Hasil perancangan interior Manyaran Hills Golf Club ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memberi solusi pada berbagai permasalahan yang ada pada interior Golf Club serupa di Semarang.
2. Hasil perancangan desain interior Manyaran Hills Golf Club Semarang ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan baru dalam mendesain sebuah Golf Club.

## E. Metode Perancangan

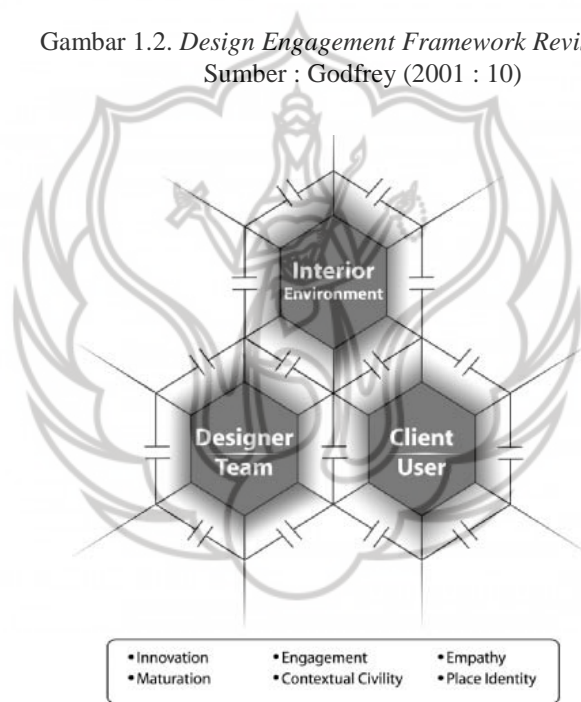
Metode yang akan digunakan dalam proses perancangan ini adalah metode *design thinking*, yang dapat dibagi menjadi lima tahap. Tahap pertama adalah *emphatize* (*berempati*), *define* (*menetapkan*), *ideate* (*membentuk pengertian*), *prototype* (*bentuk dasar*), dan *test* (*mencoba*). Kelima tahap tersebut akan menemukan masalah dengan cara *brainstorming* beberapa kepala dalam satu kelompok atau beberapa kepala dalam beberapa kelompok. Dalam perancangan Manyaran Hills Golf Club ini untuk menemukan masalah adalah dengan cara penggabungan ide secara abstrak dari *client*, *user*, dan *designer* berdasarkan fakta dilapangan yang hasil akhirnya akan membentuk pola pikir *divergen* dan *konvergen* sebagai solusi.



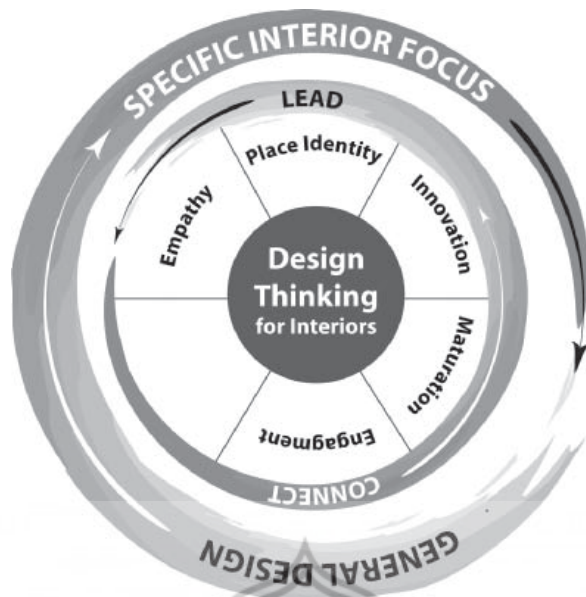
Gambar 1.1. *Design Engagement Framework Revisited*.  
Sumber : Godfrey (2001 : 239)



Gambar 1.2. *Design Engagement Framework Revisited.*  
 Sumber : Godfrey (2001 : 10)



Gambar 1.3. *Design Engagement Framework Revisited.*  
 Sumber : Godfrey (2001 : 235)



Gambar 1.4. *Impact marker flow for design thinking in interiors.*

Sumber : Godfrey (2001 : 242)