

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM
MAJAPAHIT MOJOKERTO–JAWA TIMUR DENGAN
KONSEP MODERN INTERAKTIF**



PERANCANGAN

oleh:

Betris Ayu Kristina

NIM 2012284023

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

2025

ABSTRAK

Museum Majapahit Mojokerto memiliki peran penting sebagai museum arkeologi dalam menyimpan, memamerkan, dan menyampaikan informasi mengenai sejarah peradaban Kerajaan Majapahit. Namun, penyajian koleksi yang masih bersifat konvensional menyebabkan informasi kurang tersampaikan secara optimal dan pengalaman ruang yang dihadirkan belum mampu menarik minat pengunjung, khususnya generasi muda. Perancangan interior ini bertujuan meningkatkan kualitas pengalaman edukatif dan daya tarik museum melalui pengembangan ruang yang lebih komunikatif dan informatif. Metode perancangan ini mengacu pada tahapan perancangan Rosemary Kilmer dengan penerapan konsep Modern Interaktif melalui integrasi teknologi, elemen interaktif, dan desain naratif untuk menciptakan pengalaman ruang yang imersif, mendukung pembelajaran sejarah secara efektif, memperkuat fungsi museum sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya lokal, serta meningkatkan apresiasi pengunjung terhadap sejarah Kerajaan Majapahit.

Kata kunci: Museum Majapahit Mojokerto, Perancangan Interior, Modern Interaktif

ABSTRACT

Museum Majapahit Mojokerto plays an important role as an archaeological museum in preserving, exhibiting, and disseminating information related to the history of the Majapahit Kingdom civilization. However, the conventional presentation of collections has resulted in suboptimal information delivery and spatial experiences that are less engaging, particularly for younger generations. This interior design project aims to enhance the development of more communicative and informative spaces. The design process adopts Rosemary Kilmer's design methodology and applies a Modern Interactive concept through the integration of technology, interactive elements, and narrative design to create immersive spatial experiences, support effective historical learning, strengthen the museum's function as a medium for education and cultural preservation, and increase visitor's appreciation of the history of the Majapahit Kingdom.

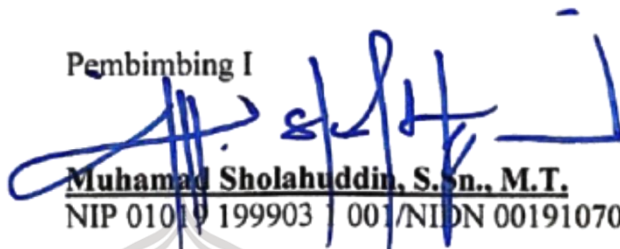
Keywords: *Majapahit Museum Mojokerto, Interior Design, Modern Interactive*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

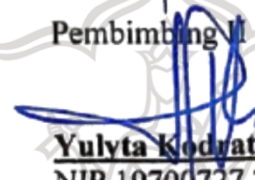
PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM MAJAPAHIT MOJOKERTO–JAWA TIMUR DENGAN KONSEP MODERN INTERAKTIF diajukan oleh Betris Ayu Kristina, NIM 2012284023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


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

NIP 01019 199903 1 001/NIDN 0019107005

Pembimbing II


Yulyta Kodrat P., S.T., M.T.

NIP 19700727 200003 2 001/NIDN 007077005

Cognate


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

NIP 19791129 200604 1 003/NIDN 0029117906

Koordinator Prodi Desain Interior


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

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, 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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Betris Ayu Kristina
NIM : 2012284023
Tahun lulus : 2026
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, 09 Januari 2026



The image shows a handwritten signature in black ink over a red revenue stamp. The stamp is a 20,000 Rupiah 'Meterai Tempel' (adhesive revenue stamp) from the Indonesian government, featuring the Garuda Pancasila emblem and the serial number F781BANX207108926.

Betris Ayu Kristina

NIM 2012284023

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur hanya bagi Allah SWT. Yang telah memberikan kesehatan, hidayah dan anugerah-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya desain dengan judul “Perancangan Ulang Interior Museum Majapahit Mojokerto–Jawa Timur dengan Konsep Modern Interaktif” guna memenuhi persyaratan menyelesaikan jenjang S1.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir 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 selalu memberikan petunjuk, rahmat, kemudahan, dan kesehatan saat penulis mengerjakan tulisan dan karya ini.
2. Yth. Ibu, Bapak dan keluarga saya yang selalu memberikan semangat, nasihat dan dukungan doa kepada penulis.
3. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M. A., selaku Koordinator Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut ISI Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Ibu Yulyta Kodrat P, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Dosen Wali Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. yang senantiasa selalu membimbing dan mendidik penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn.,M.Ds., selaku *cognate*/penguji ahli yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Yth. seluruh bapak ibu dan staf pengajar di PSDI ISI Yogyakarta yang telah mengajar dan membimbing selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat

diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Harapannya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 09 Januari 2026



Betris Ayu Kristina

2012284023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Khusus.....	10
B. PROGRAM DESAIN (<i>PROGRAMMING</i>).....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Fokus Desain/Sasaran Desain.....	15
3. Data	15
BAB III.....	26
PERMASALAHAN DESAIN	26
A. PERNYATAAN MASALAH.....	26
1. Masalah	26
2. <i>Problem Statement</i>	26
B. IDE SOLUSI DESAIN (<i>IDEATION</i>).....	27
1. Konsep Perancangan	27

2. Solusi Permasalahan Ruang	29
BAB IV	38
PENGEMBANGAN DESAIN.....	38
A. ALTERNATIF DESAIN	38
1. Alternatif Estetika Ruang.....	38
2. Alternatif Penataan Ruang.....	43
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	49
C. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	65
D. HASIL DESAIN	65
1. <i>Rendering</i> Perspektif/Presentasi Desain.....	65
2. <i>Layout</i>	78
BAB V.....	83
PENUTUP.....	83
A. KESIMPULAN	83
B. SARAN	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87
A. HASIL SURVEI.....	87
1. Surat Ijin Survei.....	87
2. Surat Izin dari Museum Majapahit Mojokerto	88
B. PROSES PENGEMBANGAN DESAIN	89
1. Sketsa ideasi	89
2. Poster Ideasi	90
3. Sketsa Manual	91
E. PRESENTASI DESAIN/PUBLIKASI/PAMERAN.....	92
1. <i>Rendering</i> Perspektif 3D	92
2. <i>Rendering Bird Eye View</i>	93
3. 3D <i>Rendering</i> Animasi	94
4. Skema Bahan dan Warna	94
5. Poster Presentasi dan <i>Leaflet</i> Presentasi yang setidaknya berisi: 95	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer	2
Gambar 2.1 Lokasi Perancangan.....	16
Gambar 2.2 Fasad Bangunan	17
Gambar 2.3 <i>Layout Existing</i> Museum Majapahit Mojokerto.....	18
Gambar 2.4 <i>Zoning</i> Museum Majapahit	19
Gambar 2.5 Eksisting Lobi dan Pintu Masuk Utama.....	19
Gambar 2.6 Tampak Eksisting Ruang Pamer Utama.....	20
Gambar 2.7 Tampak Eksisting Pendopo	20
Gambar 2.8 Plafon Lobi dan Ruang Pamer Utama Museum Majapahit.....	20
Gambar 2.9 Plafon Pendopo Museum Majapahit	21
Gambar 2.10 Dinding Museum Majapahit	21
Gambar 2.11 Lantai Museum Majapahit Mojokerto.....	22
Gambar 2.12 Antropometri Meja Resepsionis.....	24
Gambar 2.13 Antropologi Display Koleksi	24
Gambar 2.14 Jarak Pandang Pajangan Dinding	25
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Alternatif I Penerapan Suasana Ruang	38
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Alternatif 2 Penerapan Suasana Ruang	39
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Elemen Dekoratif	39
Gambar 4.4 Komposisi Warna	40
Gambar 4.5 Komposisi Bentuk	41
Gambar 4.6 Komposisi Material Penutup Lantai.....	42
Gambar 4.7 Komposisi Material Penutup Dinding.....	42
Gambar 4.8 Komposisi Material Penutup Plafon	43
Gambar 4.9 Alternatif 1 Diagram Matriks	43
Gambar 4.10 Alternatif 2 Diagram Matriks	44
Gambar 4.11 Alternatif 1 <i>Bubble</i> Diagram Lantai 1.....	44
Gambar 4.12 Alternatif 2 <i>Bubble</i> Diagram Lantai 1.....	44
Gambar 4.13 Alternatif 1 <i>Bubble</i> Diagram Lantai 2.....	45

Gambar 4.14 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2.....	45
Gambar 4.15 Alternatif 1 <i>Zoning & Sirkulasi</i> Gedung Lantai 1.....	45
Gambar 4.16 Alternatif 2 <i>Zoning & Sirkulasi</i> Gedung Lantai 1.....	46
Gambar 4.17 Alternatif 1 <i>Zoning & Sirkulasi</i> Pendopo.....	46
Gambar 4.18 Alternatif 2 <i>Zoning & Sirkulasi</i> Pendopo.....	46
Gambar 4.19 Alternatif 1 <i>Zoning & Sirkulasi</i> Gedung Lantai 2.....	47
Gambar 4.20 Alternatif 2 <i>Zoning & Sirkulasi</i> Gedung Lantai 2.....	47
Gambar 4.21 Alternatif 1 <i>Layout</i> Gedung Lantai 1	47
Gambar 4.22 Alternatif 2 <i>Layout</i> Gedung Lantai 1	48
Gambar 4.23 Alternatif 1 <i>Layout</i> Pendopo	48
Gambar 4.24 Alternatif 2 <i>Layout</i> Pendopo	48
Gambar 4.25 Alternatif 1 <i>Layout</i> Lantai 2	49
Gambar 4.26 Alternatif 2 <i>Layout</i> Lantai 2	49
Gambar 4.27 Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup Lantai Gedung Lantai 1	50
Gambar 4.28 Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup Lantai Gedung Lantai 1	50
Gambar 4.29 Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup Lantai Pendopo.....	50
Gambar 4.30 Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup Lantai Pendopo.....	51
Gambar 4.31 Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup Lantai Gedung Lantai 2	51
Gambar 4.32 Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup Lantai Gedung Lantai 2.....	51
Gambar 4.33 Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup Dinding Gedung Lantai 1	52
Gambar 4. 34 Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup Dinding Gedung Lantai 1	52
Gambar 4.35 Alternatif Pengaplikasian Penutup Dinding Gedung Lantai 2	52
Gambar 4.36 Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup Dinding Gedung Lantai 1	53
Gambar 4.37 Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup Plafon Gedung Lantai 1.....	53
Gambar 4.38 Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup Plafon Gedung Lantai 2.....	53
Gambar 4.39 Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup Plafon Gedung Lantai 2.....	54
Gambar 4.40 Alternatif <i>Furniture Locker Bench</i>	54
Gambar 4.41 Alternatif <i>Furniture Wall Vitrine</i>	55
Gambar 4.42 Alternatif <i>Furniture Reception Desk</i>	55
Gambar 4.43 Alternatif <i>Equipment</i> Proyektor Wahana Interaktif	56
Gambar 4.44 Alternatif <i>Equipment Speaker</i> Wahana Interaktif	56
Gambar 4.45 Alternatif <i>Equipment</i> Monitor Wahana Interaktif.....	56

Gambar 4.46 Standar Lux pada Museum.....	57
Gambar 4.47 AC	63
Gambar 4.48 Flexible Duct (AC Ducting).....	64
Gambar 4.49 Perhitungan Jumlah Kebutuhan AC	64
Gambar 4.50 <i>Rendering</i> Perspektif Lobi	66
Gambar 4.51 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Audio dan Visual	66
Gambar 4.52 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Babat Alas.....	67
Gambar 4.53 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Berdirinya Kerajaan Majapahit.....	68
Gambar 4.54 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Sumpah Palapa.....	69
Gambar 4.55 <i>Rendering</i> Perspektif Temporer	70
Gambar 4.56 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Kejayaan Kerajaan Majapahit.....	71
Gambar 4.57 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Simulasi Perang	72
Gambar 4.58 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Keruntuhan Majapahit	73
Gambar 4.59 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Relief.....	73
Gambar 4.60 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Workshop Batik	74
Gambar 4.61 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Lobi Kantor.....	75
Gambar 4.62 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Korpokja	76
Gambar 4.63 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Konservasi.....	77
Gambar 4.64 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Pimpinan	77
Gambar 4.65 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang <i>Meeting</i>	77
Gambar 4.66 Layout Museum Majapahit Mojokerto	79
Gambar 4.67 <i>Wall Vitrine</i>	79
Gambar 4.68 <i>Locker</i>	80
Gambar 4.69 Meja Resepsionis.....	81
Gambar 4.70 Elemen Estetis	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Penggunaan Ruang	23
Tabel 3. 1 Solusi Permasalahan Ruang	29
Tabel 4.1 Perhitungan Titik Lampu Lantai Satu	57
Tabel 4.2 Perhitungan Titik Lampu Pendopo	59
Tabel 4.3 Perhitungan Titik Lampu Lantai Dua	60
Tabel 4.4 Kapasitas AC Berdasarkan PK	63
Tabel 4.5 Evaluasi Pemilihan Desain	65



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Museum adalah lembaga yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, melestarikan, dan memamerkan benda-benda bernilai sejarah, ilmu pengetahuan, seni, serta budaya. Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 (Pasal 1 Ayat 1) mendefinisikan museum sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Pada era modern, tantangan museum tidak hanya dalam menjaga benda koleksi tetap aman, tetapi juga bagaimana menghadirkan narasi yang menarik dan relevan bagi pengunjung.

Museum Majapahit merupakan museum arkeologi yang memiliki potensi besar menjadi pusat wadah untuk menyimpan, memamerkan serta menyampaikan informasi mengenai benda-benda peninggalan dan edukasi mengenai sejarah peradaban Kerajaan Majapahit kepada masyarakat luas. Namun, desain interior yang ada belum mampu menggali potensi tersebut secara maksimal. Benda koleksi masih dipajang secara konvensional, informasi benda koleksi yang kurang tersampaikan karena *display* yang kurang interaktif, pencahayaan dan elemen utama interior yang kurang mendukung suasana ruang, serta timeline museum yang kurang jelas, membuat museum kurang memberikan kesan kepada pengunjung. Hal ini menyebabkan pengalaman yang dihadirkan terasa kaku dan membosankan, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi dan pembelajaran multimedia.

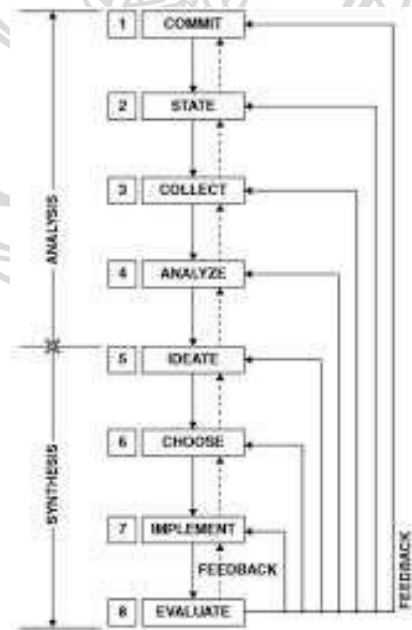
Dengan adanya fenomena masalah dan penjelasan yang ada, konsep perancangan “Modern Interaktif” pada perancangan interior Museum Majapahit Mojokerto sebagai objek desain tugas akhir, selaras dengan visi pendirian museum tersebut. Pendekatan Modern Interaktif tidak hanya sekedar memamerkan koleksi, tetapi juga mengintegrasikan teknologi dan elemen interaktif yang dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan menyenangkan bagi pengunjung museum, sehingga aktivitas pengunjung

tidak hanya sebatas interaksi satu arah, tetapi dengan interaksi dua arah atau lebih. Dengan demikian, pengalaman yang diperoleh pengunjung selama berkunjung ke museum menjadi lebih berkesan dan memberikan informasi yang lebih bernilai dibandingkan sekedar kunjungan biasa. Konsep Modern Interaktif ini diharapkan dapat menjadikan Museum Majapahit menarik minat masyarakat untuk berkunjung dan meningkatkan apresiasi terhadap sejarah Kerajaan Majapahit.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Dalam mencapai tujuan desain, pola pikir perancangan dibutuhkan untuk membantu tahap demi tahap proses dalam mencapai tujuan tersebut. Pada perancangan ulang interior Museum Majapahit Mojokerto–Jawa Timur ini menerapkan pola pikir dari Rosemary Kilmer (1992) yang proses desainnya seperti dibawah ini:



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer
(sumber: *Designing Interior*, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

Rosemary Kilmer membagi tahap perancangan menjadi dua tahap yaitu tahap analisis, pada tahap ini perlu adanya pemahaman, komitmen, pengidentifikasian, pengumpulan data serta analisis terhadap

permasalahan pada sebuah objek terpilih. Tahap kedua yaitu sintesis, tahap ini adalah proses membentuk, memilih alternatif, dan pengimplementasian ide hingga evaluasi yang hasil akhirnya menjadi sebuah solusi desain yang bisa diterapkan pada objek terpilih.

2. Metode Desain

Pada proses desain menurut Rosemary Kilmer sebelumnya, dua tahapan proses dibagi menjadi tahapan yang lebih spesifik yaitu:

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Tahapan pengumpulan data dan penelusuran masalah merupakan tahap awal dalam proses perancangan yang bertujuan untuk memahami konteks permasalahan secara menyeluruh. Tahapan ini terdiri atas beberapa langkah, yaitu:

- 1) *Commit*, tahap penerimaan permasalahan dan pembentukan komitmen desainer untuk melaksanakan perancangan objek terpilih hingga selesai. Pada tahap ini, desainer menyusun perencanaan kerja sebagai dasar pelaksanaan proses desain, yang meliputi penyusunan jadwal kegiatan (*time schedule*) dan penetapan daftar prioritas (*priority list*) untuk memastikan proses perancangan dapat berjalan secara terstruktur, terarah, dan sistematis.
- 2) *State*, tahap proses perancangan yang berfokus pada identifikasi permasalahan awal yang akan menjadi dasar dan acuan dalam perancangan objek terpilih. Pada tahap ini, desainer melakukan pemahaman terhadap kondisi dan situasi yang ada melalui penyusunan perception list pengguna (pemustaka/pengunjung museum) sebagai bahan pertimbangan awal, pembuatan checklist permasalahan yang perlu diselesaikan, serta perumusan masalah berdasarkan hasil identifikasi yang telah dilakukan sebelumnya.
- 3) *Collect*, tahap pengumpulan data yang dalam proses perancangan juga disebut sebagai *programming*. Pada tahap ini, desainer mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan

sebagai dasar pendukung dalam proses perancangan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara (*interview*) dengan staf dan pengunjung secara luring, pelaksanaan survei langsung untuk mengamati kondisi lingkungan museum, serta penelusuran informasi dan data yang bersumber dari situs web resmi museum.

- 4) *Analyze*, tahap memperjelas arah dan tujuan desain melalui pemeriksaan serta pengolahan data dan informasi yang telah dikumpulkan secara cermat. Pada tahap ini, desainer melakukan penyusunan diagram matrix hubungan antar ruang, analisis terhadap *site*, zonasi ruang, dan sirkulasi, serta penyusunan daftar kebutuhan ruang yang didasarkan pada permasalahan yang telah diidentifikasi dan hasil tahap *programming* sebelumnya.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain merupakan tahapan lanjutan dalam proses perancangan yang berfokus pada pengolahan hasil analisis sebelumnya menjadi gagasan desain yang terstruktur dan aplikatif. Tahapan ini terdiri atas beberapa langkah, yaitu:

- 1) *Ideate*, tahap pengolahan gagasan menjadi skema perancangan (*schematic*) yang akan diterapkan pada objek terpilih. Pada tahap ini, desainer menerjemahkan hasil analisis permasalahan dan kebutuhan ruang pengguna, serta mengolah informasi yang diperoleh dari tahap *programming* sebelumnya sebagai dasar pengembangan konsep desain. Proses *brainstorming* dilakukan untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan sejumlah alternatif gagasan yang paling memungkinkan. Pada tahap *ideate*, desainer melakukan perumusan hubungan antara masalah dan solusi desain, serta pembuatan sketsa ideasi sebagai visualisasi awal konsep perancangan.

- 2) *Choose*, tahap pemilihan dan penetapan desain awal (*preliminary design*) dari berbagai alternatif konsep yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, desainer mengevaluasi dan membandingkan alternatif desain berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan perancangan, kebutuhan dan keinginan pengguna, serta pertimbangan anggaran. Proses pengambilan keputusan desain dilakukan melalui penilaian aspek fungsional, estetika, dan teknis untuk menentukan alternatif konsep dan mengurangi risiko perubahan desain pada tahap lanjutan. Kriteria pemilihan desain mencakup aksesibilitas ruang, efektivitas ruang dan kesesuaian dimensi ruang terhadap aktivitas dan furnitur, kelancaran sirkulasi dan mobilitas pengguna, serta aspek keamanan dan kenyamanan lingkungan fisik, termasuk pencahayaan, sirkulasi udara, temperatur, kelembapan, dan tingkat kebisingan.
- 3) *Implement*, tahap mewujudkan desain awal (*preliminary design*) terpilih ke dalam gambar kerja dan dokumen teknis yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini, desainer menguraikan seluruh elemen desain sehingga desain dapat direalisasikan secara akurat sesuai konsep dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Kegiatan implementasi meliputi pembuatan gambar konstruksi rencana *Furniture, Furnishing, and Equipment* (FF&E), lantai, plafon, dinding, *Mechanical Electrical* (ME), potongan ruang, dan *detail furniture*, pembuatan FF&E list dan *Bill of Quantity* (BoQ), serta Rencana Anggaran Biaya (RAB) sebagai dokumen pendukung pelaksanaan konstruksi.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahap dalam proses perancangan yang berfokus pada penilaian dan peninjauan terhadap hasil kerja yang telah diimplementasikan pada objek terpilih. Pada tahap ini dilakukan upaya pengkajian secara menyeluruh melalui analisis pencapaian diri (*self-achievement analysis*) sebagai bentuk evaluasi internal terhadap keseluruhan hasil perancangan, serta kritik studio yang berupa

penilaian dan umpan balik (*feedback*) dari studio terhadap proyek perancangan Museum Majapahit Mojokerto yang telah dilaksanakan.

