

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BATIK
YOGYAKARTA MELALUI PENDEKATAN
*USER-CENTERED DESIGN***



SKRIPSI

oleh:

Nabilla Lusiana

NIM 2212519023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Museum Batik Yogyakarta merupakan salah satu wisata budaya yang memiliki peran penting dalam pelestarian dan pengembangan batik sebagai warisan tak benda. Museum Batik Yogyakarta ini tidak hanya berfungsi sebagai kawasan pameran, tetapi juga difasilitasi dengan akomodasi penginapan hotel, kafe, dan kegiatan workshop. Namun, kondisi eksisting menunjukkan adanya permasalahan pada jalur sirkulasi yang kurang terarah, keterbatasan visualisasi yang masih konvensional, serta kurangnya fasilitas aksesibilitas yang inklusif bagi pengunjung difabel. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang interior Museum Batik Yogyakarta dengan pendekatan *user-centered design*, sehingga setiap bagian dan ruang pameran bisa berfungsi secara optimal dan memberikan kemudahan akses bagi semua kalangan. Konsep utama perancangan ini adalah “Perjalanan Naratif Tematik Batik”, dimana selaras dengan pendekatan yang diambil, berfokus pada desain yang menciptakan pengalaman bergerak di dalam ruang. Hasil perancangan ulang ini menghadirkan solusi desain berupa penerapan sirkulasi linier satu arah untuk mengurangi penumpukan pengunjung, pengintegrasian teknologi digital interaktif pada display pameran, penyediaan jalur ramp serta standar antropometri yang ramah kursi roda, serta penerapan estetika Modern Etnik melalui instalasi plafon dekoratif berbasis motif Kawung. Melalui solusi desain tersebut, perancangan ini berhasil mentransformasikan museum menjadi destinasi wisata budaya yang tidak hanya rekreatif, tetapi juga inklusif, berkesan, dan edukatif.

Kata kunci: Desain Interior, Museum, *Used-Centered Design*, Batik, Perjalanan Naratif Tematik, Modern Etnik

ABSTRACT

The Yogyakarta Batik Museum is a cultural tourism destination that plays a crucial role in the preservation and development of batik as an intangible heritage. The Yogyakarta Batik Museum not only functions as an exhibition space but also provides accommodations, a cafe, and workshops. However, the existing conditions indicate problems with poorly directional circulation, limited conventional visualization, and a lack of inclusive accessibility facilities for visitors with disabilities. This study aims to redesign the interior of the Yogyakarta Batik Museum using a user-centered design approach, so that each section and exhibition space can function optimally and provide easy access for all groups. The main concept of this design is "Thematic Narrative Journey of Batik," which is in line with the approach taken, focusing on a design that creates a moving experience within the space. The results of this redesign present design solutions in the form of implementing one-way linear circulation to reduce visitor congestion, integrating interactive digital technology into exhibition displays, providing ramps and wheelchair-friendly anthropometric standards, and implementing Modern Ethnic aesthetics through decorative ceiling installations based on Kawung motifs. Through this design solution, the project successfully transforms the museum into a cultural tourism destination that is not only recreational but also inclusive, memorable, and educational

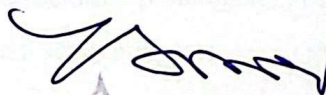
Keywords: *Interior Design, Museum, User-Centered, Batik, Narrative Journey Thematic, Modern Ethnic*



Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BATIK YOGYAKARTA MELALUI PENDEKATAN *USER-CENTERED DESIGN* diajukan oleh Nabilla Lusiana NIM 2212519023, 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 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/Pembimbing I



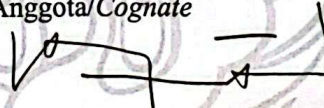
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NUPTK 0647755656130162

Anggota/Pembimbing II



Brigitta Isabella, M.A.
NUPTK 2548767668230232

Anggota/Cognate



Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NUPTK 3860740641130052

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi

Desain Interior


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nabilla Lusiana
NIM : 2212519023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S-1 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, 10, 06, 2026



Nabilla Lusiana

NIM 2212519023

v

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan proposal tugas akhir ini dengan baik. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menempuh sidang tugas akhir pada Program Studi Desain Interior.

Proses perancangan tugas akhir ini menjadi pengalaman pembelajaran yang tidak hanya memperluas wawasan secara teknis, tetapi juga menumbuhkan pemahaman baru tentang bagaimana ide dan kreativitas dapat diterjemahkan menjadi ruang yang fungsional dan bermakna. Tantangan yang dihadapi selama penyusunan proposal ini telah memperkaya pemahaman akademik sekaligus membentuk cara berpikir baru, terutama mengenai pentingnya adaptasi, ketelitian, disiplin waktu, serta kemampuan membaca kebutuhan pengguna dan klien.

Dalam kesempatan ini, penulis menyadari bahwa proses penyusunan proposal tidak akan berjalan dengan lancar tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Allah SWT. yang dimana kehadiran-Nya dalam setiap langkah menjadi sumber kekuatan yang tak ternilai, memberikan ketenangan dan semangat untuk terus berusaha meskipun menghadapi berbagai tantangan.
- 2) Orang tua dan keluarga, atas doa yang tidak pernah berhenti mengiringi setiap langkah.
- 3) Dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan proposal dan pengerjaan desain.
- 4) Dosen pengampu mata kuliah Seminar dan Tugas Akhir yang telah memberikan pembekalan selama menjalani proses ini, serta telah memahami kondisi saya dan mendampingi dengan penuh perhatian.
- 5) Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan fasilitas pendukung selama saya menjadi mahasiswa hingga tahap akhir masa akademik saya.

- 6) Teman-teman satu angkatan saya yang telah berproses bersama selama ini. Khususnya, Ika, Sifa, Aleyda, Hakim, dan Vita yang senantiasa memberikan dukungan, kerja sama, dan semangat.
- 7) Semua pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu saya selama melaksanakan tugas akhir dan penyusunan proposal ini.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, masukan dan saran konstruktif dari berbagai pihak sangat saya harapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga proposal tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, ..., ..., 2026

Hormat saya,



Nabilla Lusiana
NIM 2212519023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses dan Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang digunakan.....	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	12
B. Program Desain (Programming).....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	15
3. Data.....	16
a. Deskripsi Umum Proyek.....	16
b. Data Koleksi Museum.....	19
c. Data Non Fisik.....	19
d. Data Fisik.....	21
e. Data Literatur.....	30
4. Daftar Kebutuhan Ruang.....	34
5. Daftar Kriteria Ruan.....	37
BAB III.....	39
PERMASALAHAN DESAIN.....	39
A. Pernyataan Masalah.....	39
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	39
PENGEMBANGAN DESAIN.....	43
A. Alternatif Desain.....	43
1. Estetika Ruang.....	43
2. Alternatif Penataan Ruang.....	46
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	48
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	50
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	50

B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	55
C. Hasil Desain.....	56
BAB V.....	71
PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	73
A. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	73
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	74
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	76
D. Gambar Kerja.....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses UCD.....	4
Gambar 2.1 Logo Museum.....	17
Gambar 2.2 Lokasi Perancangan.....	18
Gambar 2.3 Lokasi Perancangan.....	22
Gambar 2.4 Denah Eksisting.....	23
Gambar 2.5 Tata Letak Ruang Museum.....	23
Gambar 2.6 Tata Letak Area Komersial.....	24
Gambar 2.7 Hubungan Antar Ruang.....	25
Gambar 2.8 Exhaust di Ruang Pamer 3.....	26
Gambar 2.9 Penghawaan Alami.....	26
Gambar 2.10 Pencahayaan Alami.....	27
Gambar 2.11 Distribusi APAR.....	28
Gambar 2.12 Penempatan Koleksi Kain.....	29
Gambar 2.13 Sirkulasi Pameran.....	29
Gambar 2.14 Dokumentasi Dekoratif.....	30
Gambar 2.15 Studi Antropometri.....	31
Gambar 2.16 Ilustrasi Standar Kemiringan Ramp.....	31
Gambar 3.1 Mind Mapping.....	41
Gambar 4.1 Moodboard Ruang Pamer.....	43
Gambar 4.2 Komposisi Warna.....	44
Gambar 4.3 Komposisi Bentuk Kawung.....	45
Gambar 4.4 Material Scheme.....	46
Gambar 4.5 Material Scheme.....	46
Gambar 4.6 Zoning Alternatif 1 & 2.....	47
Gambar 4.7 Alternatif Rencana Layout.....	47
Gambar 4.8 Diagram Matriks Hubungan Ruang.....	48
Gambar 4.9 Alternatif Rencana Lantai.....	49
Gambar 4.10 Furniture Custom.....	49
Gambar 4.11 Alternatif Rencana Plafon.....	49
Gambar 4.12 Furniture Custom.....	50
Gambar 4.13 Diagram Batang Evaluasi.....	55
Gambar 4.14 Diagram Batang Evaluasi.....	56
Gambar 4.15 Layout.....	56
Gambar 4.16 Detail Instalasi Plafon.....	57
Gambar 4.17 Detail Instalasi Display Proses Kain.....	57
Gambar 4.18 Detail Display Interaktif G3.....	58

Gambar 4.19 Detail Display Khusus Batik Jogja.....	58
Gambar 4.20 Perspektif Lobby 1.....	60
Gambar 4.21 Perspektif Lobby 2.....	60
Gambar 4.22 Perspektif Lobby 3.....	60
Gambar 4.23 Perspektif Galeri 1.....	61
Gambar 4.24 Perspektif Galeri 1-2.....	61
Gambar 4.25 Perspektif Galeri 2.....	62
Gambar 4.26 Perspektif Galeri 2-2.....	62
Gambar 4.27 Perspektif Galeri 3-1.....	63
Gambar 4.28 Perspektif Galeri 3-3.....	63
Gambar 4.29 Perspektif Galeri 3-4.....	64
Gambar 4.30 Perspektif Galeri 3-5.....	65
Gambar 4.31 Perspektif Galeri 3-6.....	65
Gambar 4.32 Perspektif Galeri 4.....	66
Gambar 4.33 Perspektif R. Workshop.....	66
Gambar 4.34 R. Workshop.....	67
Gambar 4.35 Perspektif Lorong Toko.....	67
Gambar 4.36 Perspektif Kasir Toko.....	68
Gambar 4.37 Perspektif Toko.....	68
Gambar 4.38 Perspektif Kafe.....	69
Gambar 4.39 Perspektif Kafe.....	69
Gambar 4.40 Perspektif Toilet.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Data Aktivitas Pengguna Ruang.....	20
Tabel 2.2 Tabel Data Karakteristik Ruang.....	20
Tabel 2.3 Tabel Data Eksisting Elemen Pembentuk Ruang.....	25
Tabel 2.4 Tabel Data Eksisting Pencahayaan Buatan.....	27
Tabel 2.5 Tabel Daftar Kebutuhan.....	34
Tabel 2.6 Tabel Daftar Kriteria.....	37
Tabel 4.1 Tabel Jenis Lampu (Sumber : In-Lite).....	50
Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan Lampu (Sumber : analisis penulis).....	52
Tabel 4.3 Tabel Jenis AC (Sumber : Polytron).....	53
Tabel 4.4 Tabel Kebutuhan Lampu (Sumber : analisis penulis).....	53
Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan ME (Sumber : analisis penulis).....	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Yogyakarta dikenal sebagai salah satu kota budaya di Indonesia yang tentunya memiliki komitmen kuat untuk melestarikan warisan budaya, termasuk batik. Terlebih lagi setelah Kota Yogyakarta ditetapkan sebagai Kota Batik Dunia (*World's Batik City*) oleh Dewan Kerajinan Dunia (*World Craft Council*) pada perayaan 50 tahun WCC di Kota Dongyang, Provinsi Zhejiang, Tiongkok 18-23 Oktober 2014. Pengakuan ini menunjukkan bahwa batik tidak hanya produk tekstil, tetapi mengandung makna, simbol dan filosofi yang merepresentasikan identitas budaya masyarakat Indonesia.

Batik sendiri telah diakui oleh UNESCO melalui penetapan *Intangible Cultural Heritage* pada tahun 2009. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa batik merupakan bagian penting dari identitas bangsa yang patut dijaga kelestariannya melalui berbagai upaya, salah satunya melalui museum sebagai lembaga pelestarian budaya. Menurut ICOM (*International Council of Museums*) museum adalah institusi permanen yang melayani masyarakat dengan mengumpulkan, merawat, meneliti, dan memamerkan warisan budaya untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan rekreasi.

Dalam konteks ini, keberadaan Museum Batik Yogyakarta sebenarnya memiliki potensi besar sebagai ikon wisata budaya yang akan memperkenalkan kekayaan motif batik, mulai dari motif nusantara sampai batik dengan campuran budaya negara lain. Selain sebagai ruang pameran, museum batik juga menjadi wadah arsitektural bagi warisan sejarah batik Indonesia sekaligus sarana pembelajaran lintas generasi bagi masyarakat luas dan wisatawan. Seperti halnya Museum Batik Yogyakarta yang tidak hanya berperan sebagai ruang penyimpanan koleksi batik, tetapi juga telah mengembangkan fungsi tambahan berupa sarana edukatif mengenai proses pembuatan batik yang dapat dipraktekkan secara langsung dalam program workshop bagi pengunjung.

Namun demikian, potensi tersebut belum sepenuhnya didukung oleh pengalaman ruang pameran yang mampu menarik minat pengunjung secara optimal. Data observasi lapangan menunjukkan bahwa Museum Batik Yogyakarta masih terlihat sebagai tempat penyimpanan koleksi yang bersifat statis dan kurang interaktif. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi besar Museum Batik Yogyakarta sebagai pusat edukasi budaya dengan kualitas pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengunjung. Padahal perkembangan pariwisata budaya saat ini menuntut museum untuk mampu menghadirkan pengalaman ruang yang lebih melibatkan pengunjung, komunikatif, dan menarik bagi berbagai kalangan.

Di sisi lain, industri batik saat ini telah berkembang, dimana mulai menunjukkan adanya pergeseran yang ditandai dengan penggunaan teknik batik printing yang lebih praktis dan cepat diproduksi. Fenomena ini berpotensi mengurangi pemahaman masyarakat, khususnya pelajar dan generasi muda, terhadap nilai, proses, dan filosofi batik tulis maupun batik cap sebagai warisan budaya batik yang autentik. Oleh karena itu, museum memiliki peran penting untuk kembali menegaskan fungsi edukatifnya sebagai sarana pengenalan identitas batik yang komprehensif kepada masyarakat luas.

Sejalan dengan hal tersebut, adanya perubahan karakteristik pengunjung museum pada masa kini juga menuntut adanya pendekatan desain yang lebih berorientasi pada pengguna. Pengunjung museum tidak hanya berasal dari kalangan akademis atau peneliti, tetapi juga dari berbagai kelompok masyarakat seperti pelajar, wisatawan, keluarga, komunitas budaya, pejabat, hingga penyandang disabilitas. Masing-masing kelompok tentu memiliki kebutuhan yang berbeda dalam hal aksesibilitas ruang, kemudahan mendapat informasi, kenyamanan sirkulasi, serta pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dalam perancangan desain interior museum yang tidak hanya menampilkan koleksi batik, tetapi juga mampu memfasilitasi interaksi pengunjung terhadap proses pembuatan batik. Ruang pameran diharapkan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memberikan pengalaman langsung melalui media interaktif maupun aktivitas praktik

membatik, sehingga pengunjung dapat memahami nilai budaya batik secara lebih mendalam.

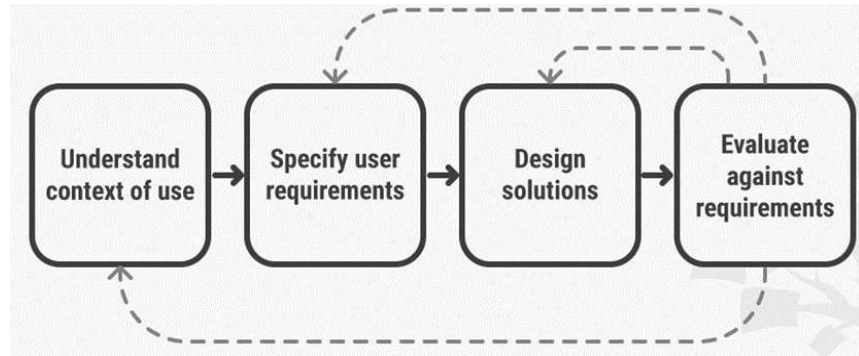
Pendekatan *User-Centered Design* menjadi relevan untuk diterapkan karena menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan. Menurut Don Norman (2013), desain yang berpusat pada pengguna bertujuan untuk menghasilkan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan, perilaku, serta preferensi pengguna melalui proses pemahaman terhadap mereka. Artinya, ada hal baru dalam cara memperkenalkan batik agar lebih menarik, pengalaman berada di ruang yang lebih ekspresif dan modern, serta ruang yang lebih ekspresif, modern, interaktif, serta tetap inklusif bagi seluruh kalangan. Sirkulasi pengunjung dan pencahayaan juga akan diatur ulang, sesuai dengan konsep yang ditentukan dan didasarkan pada riset yang mendalam mengenai profil serta kebutuhan pengguna.

Dengan demikian, perancangan desain interior Museum Batik Yogyakarta melalui pendekatan *User-Centered Design* diharapkan mampu mengoptimalkan kembali fungsi museum sebagai ruang edukasi dan pengenalan batik kepada masyarakat luas, khususnya pelajar dan generasi muda. Perancangan ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman ruang yang edukatif, interaktif, dan inklusif, sekaligus memperkuat peran museum sebagai sarana pelestarian budaya yang relevan dengan perkembangan zaman.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain dalam perancangan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* sebenarnya ada banyak cara, semua cara yang digagas oleh Don Norman (2013) itu berisi empat poin utama yang bersifat iteratif yaitu Observasi, Ideasi, Pembuatan Prototipe, dan Evaluasi. Namun, dalam perancangan desain interior ini penulis menggunakan proses yang dijabarkan oleh sebuah komunitas *Interaction Design Foundation (IXDF)*, sebuah komunitas yang berfokus di bidang *User Experience, Interaction Design*, dan *Human-Computer Interaction*. Mereka mengambil studi dari buku Don Norman dalam penjabaran proses ini agar cocok digunakan sebagai proses desain perancangan, berikut 4 prosesnya:



Gambar 1.1 Proses UCD
(sumber: *Interaction-Design.org*)

- a. *Understand context of use*, yaitu desainer memahami konteks dari perancangan, seperti siapa pengguna (demografi, kemampuan, preferensi, keterbatasan), untuk apa (tujuan dan kebutuhan utama), bagaimana mereka berinteraksi, dan di mana atau dalam situasi apa sistem dipakai (lingkungan fisik, teknis, sosial).
- b. *Specify user requirements*, desainer menerjemahkan informasi dari konteks yang telah diterjemahkan. Menentukan kebutuhan pengguna, baik secara fungsional (apa saja yang bisa dilakukan) maupun non-fungsional (kemudahan, kecepatan, eksibilitas, dan batasan lingkungan)
- c. *Produce design solutions*, disini desainer membuat solusi berdasarkan *requirement*, seperti konsep kasar, sketsa, prototype kertas atau digital.
- d. *Evaluate design against requirements*, hasil kasaran dari solusi desain akan diuji terhadap kebutuhan dan konteks yang sudah didefinisikan, seperti *usability testing* dengan pengguna sasaran, dapat berupa diskusi bersama terkait hasil desain. Hasil evaluasi mengarah ke revisi desain dan kembali ke siklus sebelumnya (iteratif)

2. Metode Desain

Metode desain yang diterapkan dalam perancangan ini mengacu pada tahapan proses desain yang digunakan. Tahapan tersebut merupakan penguraian dari empat tahap utama yang kemudian dijabarkan menjadi beberapa bagian, yaitu:

a. Understand Context of Use

- 1) Wawancara dengan calon pengguna untuk menggali tugas harian, kesulitan, dan keinginan. Dalam proses perancangan ini, wawancara dilakukan kepada pihak pengelola museum.
- 2) Observasi lapangan, yaitu metode pengumpulan data langsung ke lokasi untuk memahami kondisi nyata, perilaku pengguna, serta kebutuhan ruang.
- 3) Pengumpulan dokumen hasil dari observasi dan wawancara, meliputi ukuran, denah, data kondisi ruang, dan dokumentasi lapangan.
- 4) Studi literatur, mengkaji teori dan mencari informasi terkait standar museum dan penerapan *user-centered design* pada perancangan ini.

b. Specify User Requirements

- 1) Analisis kebutuhan, melalui data hasil wawancara dan observasi untuk merumuskan kebutuhan.
- 2) Menyusun daftar *requirement* (fungsional dan non-fungsional) yang berpusat pada perilaku dan kebutuhan pengguna.
- 3) Membuat *sitemap* dan *user flow* yang memetakan perjalanan pengguna dalam sistem berdasarkan kebutuhan dan data perilaku.
- 4) Diskusi dan *review requirement* dengan pengguna, bisa dengan pengelola dan staf museum untuk validasi kebutuhan.

c. Produce Design Solutions

- 1) *Brainstorming* sekaligus proses mencari konsep kreatif dan tetap sesuai dengan tujuan perancangan. Menghasilkan ide sebanyak mungkin tanpa langsung menilai benar atau salah.
- 2) Membuat sketsa awal, diagram, *moodboard*, alternatif zoning, sirkulasi pengguna, dan layout. Membantu mengkomunikasikan konsep kepada pengguna.

3) Mengembangkan konsep yang telah direncanakan ke dalam bentuk desain tiga dimensi. Proses ini memastikan bahwa rancangan yang dihasilkan mampu dipresentasikan.

d. Evaluate Design Against Requirements

Metode yang digunakan dalam evaluasi desain ini dengan cara desainer akan membuat skenario ruang dan menilai apakah alternatif desain sudah mendukung tipe pengguna sesuai prinsip inklusivitas. Dapat juga dilakukan dengan diskusi bersama calon pengguna, sehingga desainer akan mendapat masukan dari pengguna untuk memperbaiki desain.

