

**PERANCANGAN INTERIOR *PRESCHOOL GYM* ROCKSTAR  
ACADEMY DENGAN PENDEKATAN *MOVEMENT BASED*  
*EXPERIENTIAL* SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG  
PERKEMBANGAN ANAK**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Rahmani Afifah**

**NIM 2212470023**

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

## ABSTRAK

Fasilitas gimnastik prasekolah (*preschool gym*) merupakan sarana olahraga bagi anak yang memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan perkembangan kemampuan motorik melalui aktivitas fisik terstruktur. Perancangan interior pada fasilitas ini tidak hanya dituntut untuk memenuhi aspek fungsional ruang, tetapi juga menghadirkan pengalaman spasial yang aman, dinamis, dan stimulatif bagi penggunaannya. Perancangan ini mengkaji Interior Preschool Gym Rockstar Academy Neo Soho Mall dengan mengadopsi pendekatan *Movement-Based Experiential Interior Design*, yakni suatu metode perancangan yang menempatkan aktivitas motorik anak sebagai basis dalam pembentukan konfigurasi spasial. Implementasi pendekatan ini diwujudkan melalui perancangan tata ruang, pola sirkulasi, dan zonasi yang didasarkan pada sekuensialitas aktivitas gerak anak, sehingga menghasilkan interior yang bersifat dinamis dan interaktif. Konsep perancangan diaplikasikan melalui beberapa strategi, meliputi: pembagian zona aktivitas secara berurutan (*sequential zoning*), penggunaan konfigurasi ruang yang responsif terhadap pola pergerakan, penyesuaian skala dan proporsi ruang berdasarkan antropometri anak, serta seleksi material, skema warna, dan sistem pencahayaan yang mengakomodasi aspek keamanan dan kenyamanan pengguna. Melalui penerapan konsep tersebut, perancangan interior fasilitas gimnastik prasekolah diharapkan mampu menghadirkan pengalaman spasial yang mengoptimalkan aktivitas fisik anak sekaligus menciptakan lingkungan yang bersifat edukatif, aman, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

**Kata kunci:** Perancangan Interior, Preschool Gym, Experiential Interior Design, Movement-Based Design, Ruang Aktivitas Anak

## **ABSTRACT**

*A preschool gymnasium constitutes a specialized physical education facility designed for early childhood populations, serving a critical function in fostering motor skill development through structured movement activities. The interior design of such facilities necessitates not only the fulfillment of functional requirements but also the creation of spatially experiential environments that are secure, dynamic, and conducive to children's engagement. This thesis examines the Interior Design of Rockstar Academy Preschool Gym located at Neo Soho Mall, employing a Movement-Based Experiential Interior Design framework a design methodology that positions children's kinesthetic activities as the fundamental determinant of spatial configuration. The implementation of this approach is achieved through the strategic organization of spatial arrangements, circulation patterns, and functional zoning predicated upon the sequential progression of children's physical activities, thereby generating a dynamic and interactive interior milieu. The design strategy is manifested through several key interventions: the establishment of sequentially organized activity zones, the deployment of spatial configurations responsive to movement patterns, the calibration of proportions and scale based on pediatric anthropometric data, and the deliberate selection of materials, chromatic schemes, and illumination systems that prioritize user safety and environmental comfort. Through the systematic application of this conceptual framework, the preschool gymnasium interior is anticipated to deliver an optimized spatial experience that facilitates children's physical development while simultaneously establishing a secure, stimulating, and developmentally appropriate environment aligned with early childhood pedagogical principles.*

**Keywords:** *Interior Design, Preschool Gym, Experiential Interior Design, Movement-Based Design, Children's Activity Space*

Skripsi berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR *PRESCHOOL GYM ROCKSTAR ACADEMY* DENGAN PENDEKATAN *MOVEMENT BASED EXPERIENTIAL* SEBAGAI UPAYA Mendukung PERKEMBANGAN ANAK** diajukan oleh Rahmani Afifah 2212470023, 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 Skripsi pada tanggal 17 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



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

NUPTK 0647755656130162

Pembimbing II/Anggota



Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars.

NUPTK 8656773674230242

Cognate/Anggota



Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NUPTK 7846754655230122

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Shofaruddin, 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 : Rahmani Afifah  
NIM : 2212470023  
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, 17 Juni 2026



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Interior yang berjudul **“Perancangan Interior *Preschool Gym Rockstar Academy* dengan Pendekatan *Movement Based Experiential* Sebagai Upaya Mendukung Perkembangan Anak”** dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Interior.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk mengkaji dan merancang sebuah fasilitas olahraga anak yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas fisik, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman ruang yang aktif, aman, dan menyenangkan melalui pendekatan perancangan interior yang berorientasi pada gerak dan pengalaman pengguna. Melalui skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan desain interior fasilitas anak yang berbasis aktivitas dan pengalaman ruang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kemudahan yang diberikan selama mengerjakan laporan Tugas Akhir Perancangan ini.
2. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan selama proses penyusunan skripsi.
3. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan

4. Kak Anggi dan Ka Anggra selaku principal A+A Architecture Interior yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat mengikuti
5. program kerja profesi sebagai pembelajaran akademik dan proyek yang diberikan untuk Tugas Akhir Perancangan.
6. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi.
7. Teman-teman serta seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu desain interior.



Yogyakarta, 02 Juni 2026

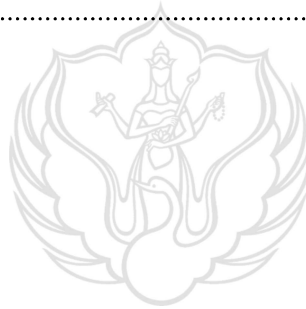
Rahmani Afifah

221247002

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	2
<b>ABSTRACT</b> .....	3
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	5
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	6
<b>DAFTAR ISI</b> .....	8
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	10
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	12
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	4
<b>BAB II</b> .....	7
<b>PRA DESAIN</b> .....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	11
3. Referensi Desain.....	16
B. Program Desain (Programming).....	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	21
3. Data.....	21
a. Deskripsi Umum Proyek.....	21
b. Data Non Fisik.....	22
c. Data Fisik.....	23
d. Data Literatur.....	33
4. Daftar Kebutuhan.....	35
<b>BAB III</b> .....	38
<b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	38
A. Pernyataan Masalah.....	38
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	38
<b>BAB IV</b> .....	41
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	41
A. Alternatif Desain.....	41

1. Alternatif Penataan Ruang.....	41
2. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	45
3. Alternatif Pengisi Ruang.....	57
4. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	64
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	75
C. Hasil Desain.....	76
<b>BAB V.....</b>	<b>87</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>92</b>
A. Hasil Survei.....	92
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	93
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	95
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	99
E. Gambar Kerja.....	99



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Design Method Diagram 1.....	1
Gambar 1.2 Design Method Diagram 2.....	2
Gambar 1.3 Design Method Diagram 3.....	6
Gambar 2.1 Design Studio My Gym, Hong Kong.....	15
Gambar 2.2 Design Koridor My Gym, Hong Kong.....	16
Gambar 2.3 Design Playground ICA Preschool, Jakarta.....	16
Gambar 2.4 Design Playground Osaekkkalkkal, Yangcheon-gu, Seoul.....	17
Gambar 2.5 Design Big Playground Osaekkkalkkal, Yangcheon-gu, Seoul.....	18
Gambar 2.6 Design koridor dan Playground Jungnang Indoor Playground, Seoul.....	18
Gambar 2.7 Logo Rockstar Academy.....	21
Gambar 2.8 Lokasi Perancangan, Rockstar Academy Neo Soho Mall, Jakarta Barat.....	21
Gambar 2.9 Interior Rockstar Academy Neo Soho Mall, Jakarta Barat.....	23
Gambar 2.10 Zoning Rockstar Academy Neo Soho Mall, Jakarta Barat.....	23
Gambar 2.11 Sirkulasi Rockstar Academy Neo Soho Mall, Jakarta Barat.....	23
Gambar 2.12 Layout Furniture Rockstar Academy Neo Soho Mall, Jakarta Barat.....	24
Gambar 2.13 Data Elemen Desain Lantai Rockstar Academy.....	25
Gambar 2.14 Data Elemen Desain Dinding Rockstar Academy.....	27
Gambar 2.15 Data Elemen Desain Plafon Rockstar Academy.....	27
Gambar 2.16 Ergonomi Anak dalam Pembelajaran.....	32
Gambar 2.17 Dimensi Ergonomi Meja dan Kursi Belajar Anak.....	33
Gambar 2.18 Ergonomics Proportions for Children Aged 3–5 (Larsson, 2019).....	33
Gambar 2.19 Gymnastic Ergonomics for Children.....	33
Gambar 3.1 Problem and Solution.....	37
Gambar 3.2 Concept Mind Map.....	38
Gambar 3.3 Ideasi Sketsa Perspektif Studio 1.....	39
Gambar 3.4 Ideasi Sketsa Perspektif Studio 2.....	40
Gambar 3.5 Sketsa Ideasi Bentuk Point of Interest.....	40
Gambar 3.6 Sketsa Ideasi Bentuk Equipment.....	41
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi Bentuk Furnitur.....	41
Gambar 4.1 Diagram Matrix Perancangan Rockstar Academy.....	43
Gambar 4.2 Bubble Diagram Perancangan Rockstar Academy.....	43
Gambar 4.3 Bubble Plan Alternatif 1.....	44
Gambar 4.4 Bubble Plan Alternatif 2.....	44
Gambar 4.5 Block Plan dan Sirkulasi Alternatif 1.....	45
Gambar 4.6 Block Plan dan Sirkulasi Alternatif 2.....	45
Gambar 4.7 Layout Rockstar Academy Alternatif 1.....	46

Gambar 4.8 Layout Rockstar Academy Alternatif 2.....	46
Gambar 4.9 Alternatif Estetika Ruang Alternatif 1.....	47
Gambar 4.10 Alternatif Estetika Ruang Alternatif 1.....	48
Gambar 4.11 Komposisi Bentuk.....	50
Gambar 4.12 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai.....	51
Gambar 4.13 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding.....	52
Gambar 4.14 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon.....	53
Gambar 4.15 Penerapan Gaya dan Tema Elemen Dekoratif.....	54
Gambar 4.16 Komposisi Warna.....	54
Gambar 4.17 Komposisi Material.....	56
Gambar 4.18 Custom Furniture Lainnya.....	59
Gambar 4.19 Custom Furniture Lainnya.....	59
Gambar 4.20 Visualisasi Fasad Rockstar Academy.....	77
Gambar 4.21 Visualisasi Lobby 1 - Receptionist Area.....	77
Gambar 4.22 Visualisasi Lobby 2 - Stroller Storage.....	78
Gambar 4.23 Visualisasi Waiting Lounge 1 - Banquette Area.....	78
Gambar 4.24 Visualisasi Waiting Lounge 2 - Communal Area.....	78
Gambar 4.25 Visualisasi Waiting Lounge 3 - Reading Corner.....	79
Gambar 4.26 Visualisasi Waiting Lounge 4 - Fitting Room.....	79
Gambar 4.27 Sumber: Rahmani Afifah, 2026.....	80
Gambar 4.28 Visualisasi Studio 1 - Motor Gross Activity 1.....	80
Gambar 4.29 Visualisasi Studio 1 - Motor Gross Activity 2.....	80
Gambar 4.30 Visualisasi Studio 1 - Motor Gross Activity 3.....	80
Gambar 4.31 Visualisasi Waiting Lounge 5 - Studio 2 Entrance.....	81
Gambar 4.32 Visualisasi Studio 2 - Montessori 1.....	81
Gambar 4.33 Visualisasi Studio 2 - Montessori 2.....	81
Gambar 4.34 Visualisasi Waiting Lounge 6 - Studio 3 Entrance.....	82
Gambar 4.35 Visualisasi Studio 3 - Preschool Learning 1.....	82
Gambar 4.36 Visualisasi Studio 3 - Preschool Learning 2.....	82
Gambar 4.37 Visualisasi Studio 3 - Preschool Learning 3.....	83
Gambar 4.38 Visualisasi Studio 5 - Sport Section 1.....	83
Gambar 4.39 Visualisasi Studio 5 - Sport Section 2.....	83
Gambar 4.40 Visualisasi Studio 5 - Sport Section 2.....	84
Gambar 4.41 Visualisasi Studio 6 - Kids Gymnastics 1.....	84
Gambar 4.42 Visualisasi Studio 6 - Kids Gymnastics 2.....	84
Gambar 4.43 Visualisasi Studio 4 - Dance Studio.....	85
Gambar 4.44 Layout Perancangan Rockstar Academy.....	85
Gambar 4.45 Custom Point of Interest Banquette.....	86
Gambar 4.46 Custom Kids Playing Furniture.....	87
Gambar 4.47 Custom Communal Coffee Table.....	87
Gambar 4.48 Custom Pendant Lamp.....	87
Gambar 4.49 Custom Kids Activity Chair.....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengguna Ruang.....	22
Tabel 2.2 Data Furnitur Pengisi Ruang.....	31
Tabel 2.3 Data Equipment Pengisi Ruang.....	32
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	35
Tabel 4.1 Tabel Safety Material Rockstar Academy.....	58
Tabel 4.2 Daftar Equipment Rockstar Academy.....	60
Tabel 4.3 Spesifikasi Lampu yang Digunakan Rockstar Academy.....	66
Tabel 4.4 Tabel Perhitungan Titik Lampu Rockstar Academy.....	67
Tabel 4.5 Tabel Spesifikasi AC Rockstar Academy.....	72
Tabel 4.6 Perhitungan Penghawaan Buatan.....	73



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Periode usia dini merupakan fase krusial dalam rangkaian proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Dalam rentang usia tersebut, berbagai aspek perkembangan anak meliputi dimensi motorik, kognitif, sosial, maupun emosional mengalami kemajuan yang signifikan dan berlangsung dengan intensitas tinggi, sehingga memerlukan stimulasi yang sesuai melalui penyediaan lingkungan serta aktivitas yang kondusif. Salah satu bentuk stimulasi yang memiliki peran substansial dalam menunjang tumbuh kembang anak adalah aktivitas fisik dan gerak tubuh.

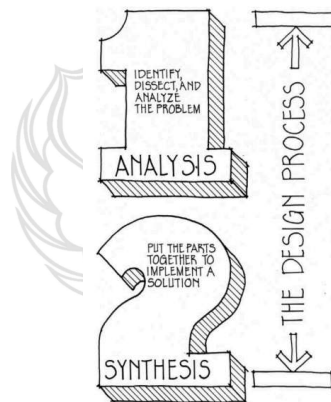
Transformasi pola kehidupan masyarakat metropolitan telah mendorong peningkatan permintaan terhadap fasilitas aktivitas anak yang lebih terstruktur dan berkualitas. Intensifikasi pembangunan perkotaan menciptakan kondisi kota padat yang mengakibatkan berkurangnya aksesibilitas ruang terbuka untuk eksplorasi dan bermain anak. Riset tentang ruang publik ramah anak di Jakarta menunjukkan pentingnya fasilitas bermain dalam mendukung pengembangan kompetensi, interaksi sosial, dan perkembangan psikososial anak. Namun, ketersediaan dan jangkauan fasilitas publik yang ada belum mampu mengakomodasi keseluruhan kebutuhan aktivitas anak perkotaan secara optimal (Arlinkasari et al., 2020).

Rockstar Academy Neo Soho Mall menyimpan potensi besar untuk mewujudkan lingkungan binaan yang tidak hanya memfasilitasi kegiatan olahraga, tetapi juga mampu menghadirkan kualitas pengalaman ruang yang mendorong eksplorasi, kreativitas, serta perkembangan anak secara holistik. Dengan demikian, objek ini dapat dikatakan relevan sekaligus menarik untuk dikembangkan sebagai topik Tugas Akhir, karena memberikan kesempatan untuk melahirkan solusi desain yang berkontribusi langsung terhadap perkembangan anak.

Pendekatan *Movement-Based Experiential* Interior Design diterapkan sebagai upaya perkembangan anak usia dini berlangsung melalui interaksi aktif antara tubuh dan lingkungan spasial. Aktivitas gerak seperti melompat, memanjat, merangkak dan menjaga keseimbangan berkontribusi pada perkembangan motorik sekaligus mendukung perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak. Dalam konteks perkotaan yang semakin minim ruang bermain aktif maka fasilitas gymnasium prasekolah menjadi media penting yang memfasilitasi anak memperoleh pengalaman belajar melalui gerakan dan eksplorasi langsung dalam lingkungan yang aman dan terstruktur.

## B. Metode Desain

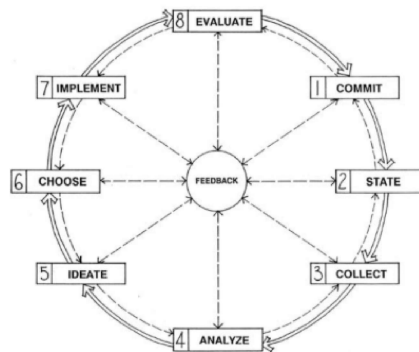
### 1. Proses Desain



**Gambar 1.1 Design Method Diagram 1.**

(Sumber: Designing Interior Kilmer, R., & Kilmer, W. O , 1992)

Metode desain yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan proses perancangan yang dikemukakan oleh *Kilmer & Kilmer* (2014). Menurut *Kilmer*, proses desain terdiri dari serangkaian langkah sistematis yang meliputi pengumpulan data dan penelusuran masalah (*programming/analysis*), pencarian ide serta pengembangan desain (*schematic design, design development, prototyping/synthesis*), hingga tahap evaluasi dan pemilihan desain (*choose/test*).



**Gambar 1.2 Design Method Diagram 2.**  
(Sumber: Designing Interior Kilmer, R., & Kilmer, W. O , 1992)

Fase ini berorientasi pada pembentukan fondasi deskriptif yang akurat sebelum fase konseptualisasi ide diinisiasi. Sejumlah aspek yang biasa diaplikasikan mencakup:

### 1.1. *Commit (Accept the Problem)*

Tahap ini diawali melalui proses analisis salah satu aspek krusial khususnya terkait manajemen waktu. Pendekatan ini memastikan bahwa penyelesaian permasalahan berlangsung efektif tanpa mengganggu pemenuhan tenggat proyek lain di luar kegiatan desain yang sedang berjalan (Kilmer & Kilmer, 2014).

### 1.2. *State (Define the Problem)*

Tahapan metode ini pada umumnya meliputi penetapan kebutuhan, parameter pembatas, limitasi, serta asumsi-asumsi yang menjadi landasan kerja desainer. Program awal proyek *Rockstar Academy Neo Soho Mall* disusun dalam bentuk dokumen tertulis, umumnya dokumen tersebut memuat tujuan dan sasaran yang harus dicapai. Dokumen ini dianggap sebagai pernyataan permasalahan (*problem statement*).

### 1.3. *Collect (Gather Facts)*

Tahapan ini umumnya dirujuk sebagai *programming* dan melibatkan proses pengumpulan data. (Tahapan ini mencakup berbagai aktivitas riset, kompilasi data, survei, dan sejenisnya). Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara:

### **1.3.1. Observasi Lapangan**

Meninjau langsung tata ruang eksisting, pola sirkulasi anak dan orang tua, pencahayaan buatan yang mendominasi, akustik ruang di dalam konteks mall, serta keamanan area aktivitas fisik.

### **1.3.2. Studi Literatur dan Precedent Study**

mengkaji teori desain interior pendidikan anak, standar keamanan dan keselamatan dalam ruang aktivitas anak, prinsip perkembangan anak, serta contoh desain preschool gym di Indonesia maupun luar negeri.

### **1.3.3. Analisis Data**

mengidentifikasi permasalahan utama seperti keterbatasan pencahayaan alami karena lokasi di dalam mall, tingkat kebisingan tinggi, keterbatasan ruang, serta kebutuhan akan zona tenang. Output tahap ini berupa program ruang yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak serta daftar masalah desain yang harus diselesaikan.

## **2. Metode Desain**

Metodologi pembangkitan ide dan pengembangan desain merupakan tahapan fundamental dalam proses perancangan yang bertujuan menghasilkan alternatif konsep yang relevan secara fungsional maupun estetis. Sejumlah aspek yang biasa diaplikasikan mencakup:

### **2.1. Analyze**

Pada tahap ini diperlukan evaluasi terhadap keseluruhan informasi yang telah terkumpul mengenai permasalahan dan mengorganisasikannya. Pada fase ini, desainer mulai menghasilkan

visualisasi sketsa sederhana hingga diagram konseptual dari rancangan hingga rencana desain final.

## **2.2. *Ideate***

Tahapan ideasi dapat dianggap sebagai kreatif dari proses desain. Proses ideasi mencakup dua fase yang distingtif: fase skematik serta pernyataan konsep.

### **2.2.1. Skematik**

Sketsa skematik merupakan pengembangan lebih lanjut dari bubble diagram. Umumnya divisualisasikan dengan proporsi yang sesuai dengan dimensi atau luas setiap area.

### **2.2.2. Pernyataan Konsep**

Gagasan-gagasan yang muncul kemudian diartikulasikan secara verbal atau tertulis dalam bentuk concept statement.

## **2.3. *Choose***

Tahapan ini melibatkan proses pemilihan alternatif yang paling sesuai dan efektif dengan menggunakan berbagai metode penilaian. Hasil penilaian tersebut kemudian dipertimbangkan secara matang agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan proyek.

## **2.4. *Implement (Take Action)***

Fase implementasi ini, konsepsi desain dikomunikasikan kepada klien melalui media visual komprehensif. Dalam praktik profesional, tahap ini berkorelasi dengan formulasi strategi presentasi yang bertujuan memperoleh validasi dan persetujuan definitif dari pihak klien.

## **3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih**

### **3.1. *Evaluate (Kajian Reflektif)***

Fase evaluasi dalam proses perancangan merupakan aktivitas *review* dan asesmen kritis terhadap *output* yang telah dihasilkan guna mengidentifikasi efektivitas solusi dalam merespons problematika yang terjadi.

### 3.1.1. Analisis Reflektif Diri (*Self-Analysis*)

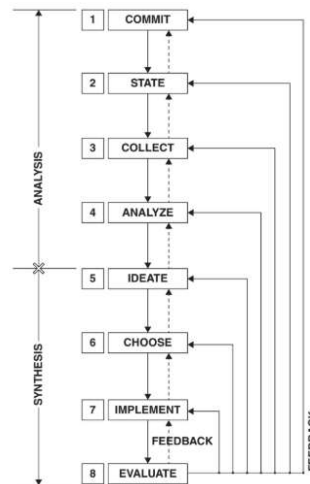
Desainer kerap melakukan asesmen terhadap pencapaian dengan mengomparasikannya terhadap objektif initial.

### 3.1.2. Evaluasi Eksternal (*Solicited Opinions*)

Metode alternatif melibatkan asesmen oleh entitas eksternal yang independen, mencakup praktisi desain lain, supervisor, konsultan, pengguna akhir, dan stakeholder relevan lainnya. Penilaian eksternal ini memfasilitasi desainer untuk mengobservasi solusi dari perspektif alternatif.

## C. Diagram Proses Desain

Tahapan proses desain yang diambil untuk metode desain topik ini dikemukakan oleh Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.3 Design Method Diagram 3.**

(Sumber: Designing Interior Kilmer, R., & Kilmer, W. O , 1992)