

**PERANCANGAN INTERIOR TK TARBIYATUL  
ATHFAL 03 BEBENGAN  
BOJA KENDAL JAWA TENGAH**



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

Oleh

**Nabella Noor Laely Nisvina**

**NIM 131 0065 123**

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

**2017**

### **Abstract**

*The development of the era demands change, one that is affected by the development is education. One of the educational stages in accordance with its development is Kindergarten. Kindergarten is one form of preschool education that exist in the school education. One of them is Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan kindergarten located in Boja sub-district Kendal Regency, Central Java. This kindergarten is a kindergarten school based on Islam. In Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan kindergarten configuration between space and humans based on Islamic law has not been fully met, for example adab-adab a Muslim student in studying that must be applied, adab-adab fiqih law which concerns about the sanctity that should be applied since childhood let alone the park childhood is the golden age. Therefore, the interior design of Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan kindergarten raised the concept of playfull. This concept aims to create an atmosphere that can apply the configuration between space and human-based Islamic law with an attractive, safe, comfortable, and fun interior.*

*Keyword: Kindergarten, configuration, Islam, Play Full.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan jaman menuntut adanya perubahan, salah satu yang terkena dampak dari perkembangan adalah pendidikan. Salah satu tahapan-tahapan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya adalah Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Salah satunya adalah TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan yang berada di kecamatan Boja Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. TK ini merupakan sekolah TK yang berbasis agama Islam. Pada TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan konfigurasi antara ruang dan manusia yang berbasis hukum Islam belum sepenuhnya terpenuhi, misalnya adab-adab seorang siswa muslim dalam menuntut ilmu yang harus diterapkan, adab-adab hukum fiqih yang menyangkut tentang kesucian yang seharusnya diterapkan sedari kecil apalagi masa taman kanak-kanak merupakan masa golden age. Oleh karena itu, perancangan interior TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan mengangkat konsep *playfull*. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang dapat menerapkan konfigurasi antara ruang dan manusia yang berbasis hukum Islam dengan bentuk interior yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan.

Kata kunci: Taman Kanak-kanak, Konfigurasi, Islam, *Playfull*

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR TK TARBIYATHUL ATHFAL 03  
BEBENGAN BOJA KENDAL JAWA TENGAH** diajukan oleh Nabella Noor  
Laely Nisvina, NIM 1310065123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan  
Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23  
November 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Hartoto Indra S., M. Sn.

NIP. 19590306 199003 1 001

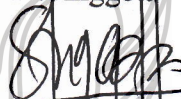
Pembimbing II/Anggota



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA

NIP 19770315 200212 1 005


Cognate/Anggota



Hangga Hardika, S.Sn, M.Ds

NIP 19791129 200604 1 003

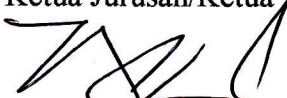
Ketua Program Studi /Ketua/Anggota



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT

NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA

NIP 19770315 200212 1 005



Dr. Suastwi, M. Des.

NIP 19590802 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

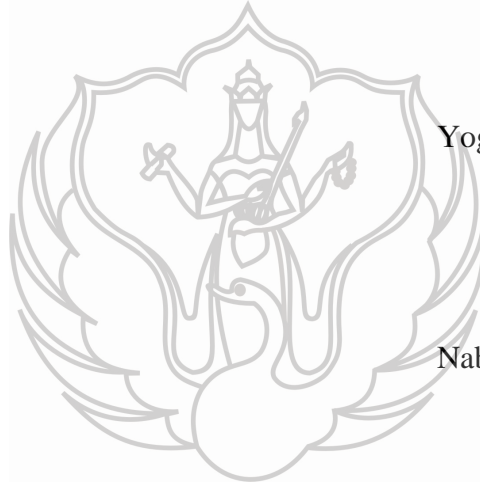
Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

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 yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
4. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S, M.Sn. dan Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA  
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.
5. Yth. Bapak Hangga Hardika, S. Sn., M.Ds. selaku *Cognate*.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, MT. Selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Kepada Kepala Sekolah dan Guru di TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan atas izin *survey* dan data-data yang diberikan.

11. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Syaifullah Al Amin, anak-anak kontrakan ungu, dan teman-teman Ikamaru Jogja 2013.
12. Teman-teman seangkatan Gradasi (PSDI 2013), serta semua angkatan PSDI 2013 - 2017.
13. 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, Desember 2017

Penulis

Nabella Noor Laely Nisvina

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Metode Desain .....</b>	<b>4</b>
1. Proses Desain .....	4
2. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah.....	6
3. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain.....	7
4. Metode Evaluasi Pemilihan Desain .....	8
<b>BAB II PRA DESAIN .....</b>	<b>9</b>
<b>A. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>9</b>
1. Kajian Tentang Anak .....	9
2. Pendidikan Prasekolah .....	9
3. Taman Kanak-kanak .....	10
4. Perkembangan Anak Usia Dini.....	11
5. Kajian Tentang Bermain dan <i>Playground</i> .....	13
6. Landasan Agama Islam.....	15
7. Adab-adab Muslim dalam Menuntut Ilmu.....	17
8. Aspek Interior Ruang Belajar dan Bermain TK.....	21
<b>B. Program Desain .....</b>	<b>23</b>
1. Tujuan Desain .....	23
2. Fokus / Sasaran Desain .....	23
3. Data .....	24

a. Deskripsi Umum Proyek .....	24
b. Data Fisik .....	26
c. Data Non Fisik.....	30
d. Data Literatur .....	34
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	40
<b>BAB III PERMASALAHAN &amp; IDE DESAIN .....</b>	<b>42</b>
<b>A. Pernyataan Masalah.....</b>	<b>42</b>
<b>B. Ide Solusi Desain.....</b>	<b>42</b>
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>49</b>
<b>A. Alternatif Desain.....</b>	<b>49</b>
1. Alternatif Estetika Ruang .....	49
2. Alternatif Penataan Ruang.....	54
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	59
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	74
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	79
<b>B. Evaluasi Pemilihan Desain .....</b>	<b>79</b>
<b>C. Hasil Desain.....</b>	<b>90</b>
1. Presentasi Desain.....	90
2. Layout.....	93
3. Detail Khusus .....	94
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>110</b>
A. Kesimpulan .....	110
B. Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>A. Hasil Survey Data Lapangan</b>	
1. Surat Ijin Survey	

2. Foto-foto survey

3. Gambar kerja survey

**B. Proses Pengembangan Desain**

1. Sketsa-sketsa alternative desain

2. Foto-foto proses desain

**C. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran**

1. Rendering Perspektif 3d

2. Rendering Bird Eye View

3. Poster Presentasi & Leaflet Presentasi

**D. Detail Satuan Kerja / Bill Of Quantity/ BQ**

**E. Gambar Kerja**





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain dibagi Menjadi 2 Bagian .....	4
Gambar 2. Proses Design menurut Rosemary Kilmer .....	5
Gambar 3. Logo TK Muslimat NU .....	24
Gambar 4. TK Tarbiyathul Atfhal 3.....	24
Gambar 5. Denah Map .....	25
Gambar 6. Fasad TK Tarbiyathul Atfhal .....	26
Gambar 7. Layout TK Tarbiyathul Atfhal .....	26
Gambar 8. Lantai Ruang Kelas .....	27
Gambar 9. Lantai Teras .....	27
Gambar 10. Dinding TK .....	28
Gambar 11. Dinding TK .....	28
Gambar 12. Dinding TK .....	29
Gambar 13. Plafond .....	29
Gambar 14. Layout Redesain Lantai 1 .....	32
Gambar 15. Layout Redesain Lantai 2 .....	33
Gambar 16. Layout GSG .....	33
Gambar 17. Meja .....	35
Gambar 18. Meja .....	36
Gambar 19. Kursi .....	36
Gambar 20. Kursi .....	37
Gambar 21. Mood Board .....	50

Gambar 22. Kaligrafi .....	50
Gambar 23. Komposisi Warna .....	51
Gambar 24. Komposisi Bentuk .....	51
Gambar 25. Referensi Elemen Estetis .....	53
Gambar 26. Komposisi Material .....	53
Gambar 27. Konsep Zoning .....	54
Gambar 28. Alternatif Zoning .....	55
Gambar 29. Alternatif Zoning Mezanine .....	56
Gambar 30. Alternatif Zoning Multipurpose Building .....	56
Gambar 31. Alternatif Layout Lantai 1 .....	57
Gambar 32. Layout Mezanine .....	58
Gambar 33. Layout GSG .....	58
Gambar 34. Referensi Rencana Lantai .....	59
Gambar 35. Alternatif Lantai Ruang Tunggu .....	59
Gambar 36. Alternatif Lantai Lantai 1 .....	60
Gambar 37. Alternatif Rencana Lantai Area Wudhu .....	61
Gambar 38. Alternatif Rencana Lantai GSG .....	61
Gambar 39. Referensi Rencana Dinding .....	62
Gambar 40. Alternatif Rencana Backdrop Office .....	63
Gambar 41. Alternatif Rencana Dinding Ruang Kelas .....	64
Gambar 42. Alternatif Rencana Dinding Area Wudhu .....	65
Gambar 43. Alternatif Rencana Dinding Ruang Tunggu .....	66

Gambar 44. Alternatif Rencana Partisi .....	67
Gambar 45. Alternatif Rencana Dinding GSG .....	68
Gambar 46. Referensi Rencana Plafond .....	69
Gambar 47. Rencana Plafond Lantai 1 .....	69
Gambar 48. Rencana Plafond Mezanine .....	70
Gambar 49. Rencana Plafond Ruang Tunggu .....	71
Gambar 50. Rencana Plafond Area Wudhu dan Toilet.....	72
Gambar 51. Rencana Plafond Gedung serba Guna .....	73
Gambar 52. Alternatif Meja Belajar .....	74
Gambar 53. Alternatif Kursi Belajar .....	74
Gambar 54. Alternatif Rak Tas .....	75
Gambar 55. Alternatif Rak Sepatu.....	75
Gambar 56. Referensi Rencana Bangku .....	76
Gambar 57. Alternatif Rencana Coffe Table .....	76
Gambar 58. Alternatif Rencana Meja Kerja .....	77
Gambar 59. Alternatif Rencana Credenza .....	77
Gambar 60. Alternatif Kursi Kantor .....	78
Gambar 61. Alternatif Tempat Tidur UKS .....	78
Gambar 62. Alternatif Dispenser .....	79
Gambar 63. ME Layout Lantai 1 .....	85
Gambar 64. ME Mezanine .....	85
Gambar 65. ME Ruang Tunggu .....	86

Gambar 66. ME Area Wudhu dan Toilet .....	86
Gambar 67. ME Gedung Serba Guna .....	87
Gambar 68. Rendering Kantor .....	100
Gambar 69. Rendering Ruang Kelas.....	100
Gambar 70. Rendering Ruang Tunggu .....	101
Gambar 71. Rendering Mezanine .....	101
Gambar 72. Rendering Area Wudhu .....	102
Gambar 73. Rendering Gedung Serba Guna .....	102
Gambar 74. Perspektif Kantor Manual .....	103
Gambar 75. Perspektif Mezanine Manual .....	103
Gambar 76. Layout Lantai 1 .....	104
Gambar 77. Layout Mezanine.....	104
Gambar 78. Layout Multipurpose Building.....	105
Gambar 79. Desain Kursi Belajar.....	105
Gambar 80. Desain Meja Belajar .....	106
Gambar 81. Desain Rak Tas.....	106
Gambar 82. Desain Rak Sepatu .....	106
Gambar 83. Desain Partisi Mushola .....	107
Gambar 84. Desain Backdrop Office .....	107
Gambar 85. Desain Credenza.....	108
Gambar 86. Desain Dinding Ruang Kelas .....	108
Gambar 87. Desain Dinding Area Wudhu .....	109

## DAFTAR TABEL

Table 1. Data Klien .....	31
Table 2. Data Keinginan / Redesain.....	31
Table 3. Data Pengguna Ruang.....	34
Table 4. Data Ketentuan Bangunan .....	37
Table 5. Kebutuhan Pencahayaan .....	38
Table 6. Kriteria Kursi Anak.....	40
Table 7. Kriteria Meja Anak .....	41
Table 8. Ide Solusi Desain .....	42
Table 9. Jenis Lampu .....	80
Table 10. Evaluasi Pemilihan Desain.....	87



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan jaman menuntut adanya perubahan, salah satu yang terkena dampak dari perkembangan adalah pendidikan. Pendidikan merupakan suatu bidang pembangunan yang perlu mendapatkan perhatian serius, guna mempersiapkan generasi muda yang handal. Oleh sebab itu diperlukan tahapan-tahapan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya, salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang diperuntukan bagi anak usia 2-6 tahun yang dipercaya sebagai periode keemasan (*golden age*)

Anak merupakan aset keluarga, masyarakat, dan bangsa sehingga harus mendapatkan pembinaan jasmani, mental spiritual, dan sosial sejak dini, mengingat di usia tersebut anak mengalami perkembangan yang pesat terutama otak.

Pendidikan anak sejak usia dini merupakan salah satu kunci mengatasi keterpurukan bangsa khususnya dalam menyiapkan sumber daya manusia yang handal nantinya dan juga pendidikan sangat menentukan bagi tumbuh kembangnya anak dikemudian hari.

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar langkah untuk memasuki jenjang berikutnya, yang berkontribusi untuk masa depan dengan menanamkan akhlak yang baik dan budi pekerti luhur pada anak, membantu dan mendorong anak untuk mengoptimalkan kecerdasan dan kreatifitas. Salah satu yang menjadi penekanan anak usia dini adalah keterampilan, kelincahan, kemantapan, keberanian, serta kemandirian sehingga dengan beberapa faktor tersebut anak siap melanjutkan ke jenjang berikutnya. Oleh sebab itu jaman sekarang sangat mudah dijumpai berbagai pendidikan anak usia dini. Salah satunya adalah pendidikan taman kanak-kanak.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani, dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.

Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Sebagaimana terdapat dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak, 1994) bahwa taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Disamping itu pula, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari. Masa anak-anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Pada profil Taman Kanak-kanak di Indonesia ( Depdikbud RI, 1992) disebutkan bahwa setiap anak didik Taman Kanak-Kanak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri dengan ditunjang berbagai fasilitas, sarana dan prasarana yang tidak hanya tersedia secara lengkap tetapi juga harus dapat berfungsi dengan maksimal. Aktivitas beserta fasilitasnya tersebut tertampung dalam sebuah wadah interior kelas. Dimensi elemen interior dan perabot yang sesuai untuk anak, bentuk, dan warna yang aman dan komunikatif, pencahayaan dan penghawaan ruang yang tepat, serta sirkulasi yang nyaman akan membuat anak merasa nyaman sehingga mereka lebih termotivasi dalam belajar di kelas dan membuat anak menjadi tidak bosan dan malas (Depdiknas RI, 2004).

Tujuan dari pendidikan Taman Kanak-kanak menjadi acuan atau dasar dalam perancangan interior ruang belajar dan bermain Taman Kanak-kanak. Interior ruang belajar dan bermain diharapkan dapat berperan efektif dalam mewujudkan tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak pada khususnya.

Di TK, siswa diberi kesempatan untuk belajar dan diberikan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan usia pada tingkatannya. Siswa diajarkan hal-hal seperti berikut: Agama, budi Bahasa, berhitung, membaca (mengetahui aksara dan ejaan), bernyanyi, bersosialisasi dalam lingkungan keluarga dan teman-teman sepermainannya, dan berbagai macam keterampilan lainnya. Tujuan dari TK adalah meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacu belajar mengenai berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motoric, kognitif, bahasa, seni, dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya. Kegiatan belajar ini dibuat dalam model belajar sambil bermain.

Kabupaten Kendal adalah salah satu dari 35 Kabupaten/Kota yang berada dalam wilayah Jawa Tengah, dengan posisi 109° 40' – 109° 18' Bujur Timur dan 6° 32' – 7° 24' Lintang Selatan. Wilayah Kabupaten Kendal di sebelah utara : Laut Jawa. Sebelah Timur berbatasan dengan Kota Semarang, sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Semarang dan Temanggung Sedangkan sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Batang. Letak Kabupaten Kendal yang berbatasan langsung dengan Kota Semarang sebagai Ibukota Propinsi Jawa Tengah sedikit banyak memberikan pengaruh bagi perkembangan wilayah Kabupaten Kendal.

Di kabupaten Kendal sendiri terdapat lebih dari 2500 Taman Kanak-kanak baik Negeri maupun Swasta yang aktif memberikan pendidikan. Data ini diperoleh melalui website Dinas Pendidikan Kabupaten Kendal.

Taman Kanak-kanak Tarbitatul Athfal 03 Bebengan merupakan Taman Kanak-kanak yang berstatus swasta, TK ini dirintis sejak tahun 1989 yang terletak di desa Bebengan Kecamatan Boja Kabupaten Kendal.

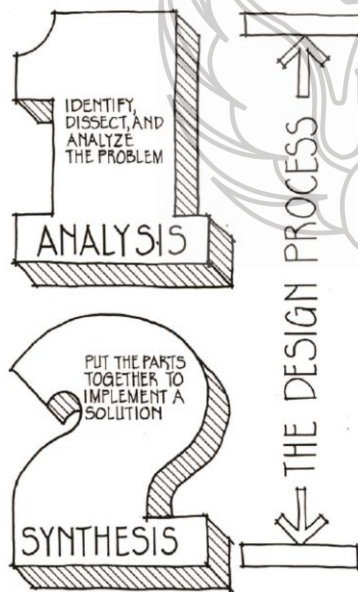
TK ini dijadikan objek karya perancangan dikarenakan asal murid-murid yang bersekolah di sini berasal dari 5 Desa dengan keadaan ekonomi wali siswa dalam kategori menengah ke bawah. Selain itu aspek-aspek ergonomi dan fungsional interior belum dapat dikatakan baik dalam memadai seluruh kebutuhan yang diperlukan oleh anak-anak usia empat sampai enam tahun.



Taman Kanak-kanak Tarbitatul Athfal 03 Bebengan merupakan taman pendidikan kanak-kanak yang berbasis agama Islam, namun konfigurasi antara ruang dan manusia yang berbasis hukum islam belum sepenuhnya terpenuhi, misalnya adab-adab seorang siswa muslim dalam menuntut ilmu yang harus diterapkan, adab-adab hukum fiqih yang menyangkut tentang kesucian yang seharusnya diterapkann sedari kecil apalagi masa taman kanak-kanak merupakan masa *golden age*.

Adapun cakupan perancangan tugas akhir karya desain yang menjadi sasaran terdiri dari ruang belajar kelas A dan B, ruang guru, ruang Kepala Sekolah, tempat praktek, musholla, UKS, gedung serba guna, area tunggu, dan area bermain agar sesuai dengan standar gedung PAUD yang diamanahkan Pemdikbud 137 tahun 2014.

## B. METODE DESAIN

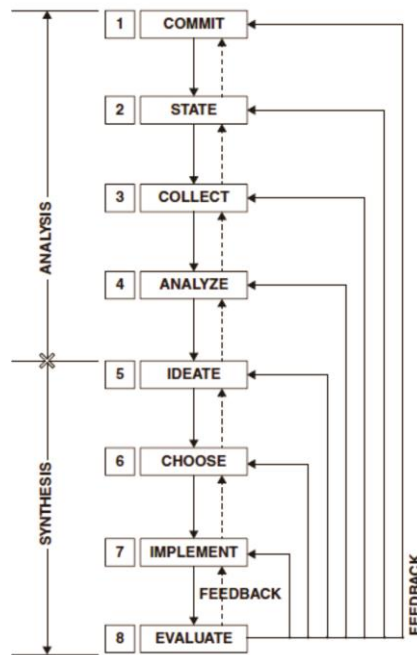


Gambar 1. Proses Desain dibagi Menjadi 2 Bagian, Analysis dan Synthesis.

### 1. Proses Desain

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan.

(Kilmer, 1992)



Gambar 2. Proses Design menurut Rosemary Kilmer

(Sumber: *Designing Interior* Rosemary Kilmer,

Pada Perancangan Interior TK Tarbiyathul Athfal 3 Bebengan pola pikir perancangan yang digunakan adalah Proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut ( lihat pada Gambar 2):

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah. Untuk dapat menerima dan berkomitmen terhadap masalah dengan cara membuat daftar prioritas. Daftar prioritas ini bersangkutan dengan manajemen waktu desainer dalam memecahkan sebuah masalah.

- b. *State* adalah mendefinisikan masalah. Seorang desainer harus dapat menghadapi masalah dengan pikiran terbuka, serta konsisten. Dengan cara membuat *checklist* apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checklist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, ekonomi, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan. Selain itu dengan cara wawancara dengan pihak yang bersangkutan.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta. Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.
- d. *Analyze* adalah menganalisis masalah dan data yang telah dikumpulkan. Untuk menganalisis dengan cara membuat sketsa konsep.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara *brainstorming*.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara personal *judgment*, dimana penulis berhati-hati dalam membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / tujuan masalah. Serta dengan cara *comparative analysis*.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung. Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat *time schedules* sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar konstruksi.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, dapat menggunakan cara *self-analysis*, *solicited opinions*, *critic's analysis*.

## 2. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam analisis, bagian *collect*. *Collect* adalah mengumpulkan fakta-fakta yang ada di lapangan. Untuk mendapatkan data, dalam buku 101 metode desain, menggunakan metode kunjungan lapangan. Metode ini adalah cara untuk

mengenal pengguna dengan cara yang tidak memihak dan sering kali memberikan gambaran tentang perilaku yang tidak jelas terlihat dan gagasan tentang kebutuhan yang tidak terpenuhi. Cara kerja metode ini adalah pertama Rencanakan Protokol Lapangan, rencana mendetail tentang objek yang akan dikunjungi, siapa yang akan diamati dan dengan siapa akan berinteraksi, berapa lama akan di tempat objek, apa yang akan direncanakanakan dieksplor (tema umum atau pertanyaan spesifik).

Kedua, Kumpulkan Sumber, kumpulkan perangkat kunjungan seperti buku catatan, kamera, perekam suara, dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungan lapangan. Ketiga, Terjun ke Lapangan. Keempat, Rekam Observasi, melakukan pendokumentasian yaitu menulis catatan, mengambil foto, membuat rekaman audio atau video untuk merekam percakapan, membuat data terorganisir untuk dianalisis nanti. Kelima, Diskusi dengan Tim.

### **3. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain**

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam sintesis, bagian *ideate*. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mengeluarkan ide dan pengembangan desain menggunakan metode Penyortiran Konsep. Dalam metode ini, penyortiran konsep adalah upaya yang terdisiplin untuk mengulas konsep , mengorganisirnya secara rasional, dan mengkatategorikannya ke dalam kelompok. Konsep-konsep juga bisa dihasilkan ditahap manapun dalam proses inovasi, selama tahap menyusun gagasan, mengenal masyarakat, mengetahui konteks, atau memahami tujuan.

Cara kerja metode ini adalah pertama, mengumpulkan konsep-konsep yang dihasilkan. Kedua, normalisasi konsep dengan cara yang berbeda dengan cara memberi penilaian terbaik kemudian masukkan dalam satu kelompok penyortiran. Ketiga, menyortir konsep-konsep, berdasarkan pemikiran yang disetujui kemudian gabungkan kelompok-kelompok kecil

itu kedalam kelompok yang lebih besar membentuk level berikutnya yang hierarki. Kelima, ulas kembali kelompokan konsep dan diskusikan.

#### **4. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam sintesis, bagian *evaluate*. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan. Metode yang digunakan dalam evaluasi dan pemilihan desain adalah evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu kita memutuskan prototipe mana yang harus digunakan dan mana yang harus dimodifikasi.

Cara kerja metode evaluasi solusi adalah pertama, buatlah kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia. Kedua, buatlah matriks evaluasi solusi, membuat *spreadsheet* dengan solusi-solusi yang dicatat dalam kolom pertama dan kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia dicatat dalam kolom-kolom di kanan sebagai dua bagian terpisah. Ketiga, nilailah solusi-solusi, dengan cara memilih skala untuk menilai masing-masing solusi berdasarkan dua kriteria yang berbeda, nilai pengguna dan nilai penyedia. Keempat, petakan solusi pada peta, petakan solusi ini berdasarkan total nilai pengguna dan penyedia dari masing-masing solusi. Kelima, analisis distribusi solusi. Keenam, bagikan hasil penelitian ini dan diskusikan langkah-langkah berikutnya.