

PERANCANGAN INTERIOR
INSTITUT *FRANÇAIS* INDONESIA (IFI-LIP),
YOGYAKARTA



PERANCANGAN

oleh:

Fita Nanda Lestari S

NIM 1111 827 023

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

2018

PERANCANGAN INTERIOR
INSTITUT *FRANÇAIS* INDONESIA (IFI-LIP),
YOGYAKARTA



PERANCANGAN

oleh:

Fita Nanda Lestari S

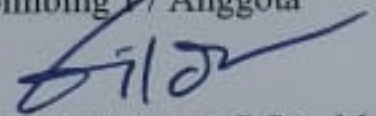
NIM 1111 827 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2018

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

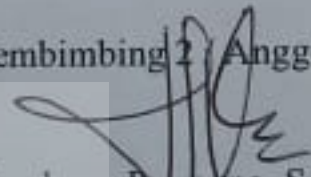
PERANCANGAN INTERIOR INSTITUT *FRANÇAIS* INDONESIA (IFI-LIP), YOGYAKARTA diajukan oleh Fita Nanda L.S, NIM 111 1827 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1 / Anggota




Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001

Pembimbing 2 / Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

Cognate / Anggota



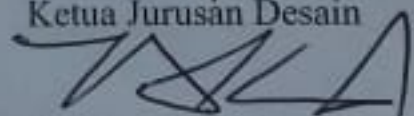
Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791129 200604 1 003

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kedrat, S.T., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

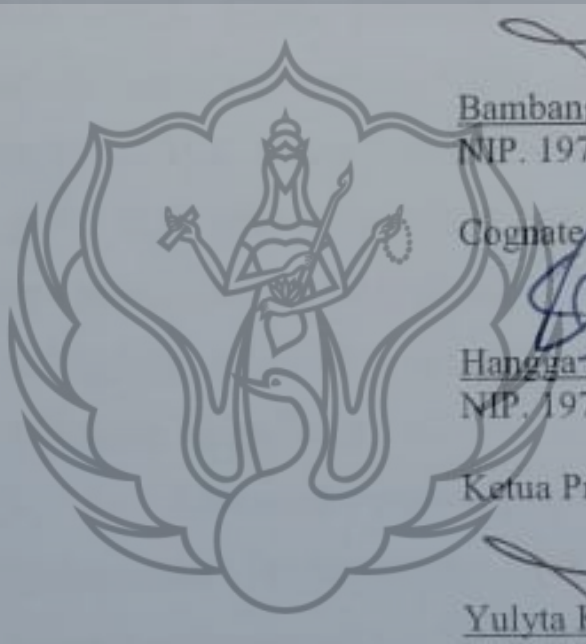


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Df. Susiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Atas berkat rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Sebagai rasa syukur penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang Maha Cinta dan atas berkah yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Ibu dan babe penulis: Tri Hartati & Bambang Setiyadi.
3. Adek penulis: Anita & Asta.
4. Calon imam penulis: Eko Prastyo Atmojo.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.S., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku pembimbing II yang telah memberikan dukungan, ilmu dan waktunya untuk penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali atas segala doanya.
7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. 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. Yth. Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn selaku sekretaris jurusan dan kawan cerita.
10. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior dan Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
11. Pimpinan serta para staf IFI-LIP Yogyakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.
12. Sahabat tim Tugas Akhir Karya Desain ini: Pipin, Rere, Bene, Singgih, Yuan, Hatma, Tony, Rouf, Balon dan Doyok dan Teman-teman Garis (PSDI angkatan 2011).
13. @Fiftyfovr, @BengkelBabe & @PagiEnt.

Saran dan kritik sangat diharapkan agar Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kalangan luas.

Yogyakarta, 12 Juli 2018

Penulis

Fita Nanda L.S, S.S

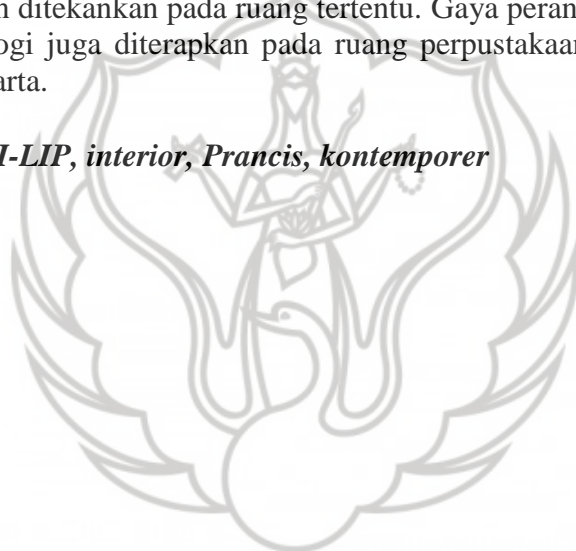
ABSTRAK

IFI-LIP adalah lembaga yang bertugas membantu kerjasama kebudayaan, bahasa dan pendidikan antara Indonesia dan Prancis di Yogyakarta. Lembaga ini memiliki fasilitas auditorium, galeri, perpustakaan, kelas dan kafe yang dapat digunakan masyarakat luas.

Lembaga IFI-LIP ini memiliki permasalahan pada layout, furnitur dan identitas. Banyaknya aktifitas yang dilakukan di lembaga ini membutuhkan penataan layout yang lebih baik serta desain furnitur dan elemen dekorasi yang mendukung. Perancangan ini berfokus pada bagaimana merancang interior IFI-LIP Yogyakarta sebagai perwakilan Prancis di Indonesia dengan tetap memperhatikan fungsi dan pengguna ruang. Metode perancangan ini menggunakan proses desain Rosemary Kilmer dan gaya kontemporer.

Solusi perancangan pada IFI-LIP menerapkan tema suasana Prancis dengan mengambil ikon-ikon terkenal dan diaplikasikan pada elemen pembentuk ruang, furnitur, asesoris. Warna diambil dari logo semboyan negara Prancis sebagai *rebranding* sebuah lembaga yang berasal dari Eropa. Logo IFI-LIP juga diaplikasikan pada asesoris dan ditekankan pada ruang tertentu. Gaya perancangan kontemporer dan beberapa teknologi juga diterapkan pada ruang perpustakaan, auditorium dan galeri IFI-LIP Yogyakarta.

Kata Kunci : IFI-LIP, interior, Prancis, kontemporer



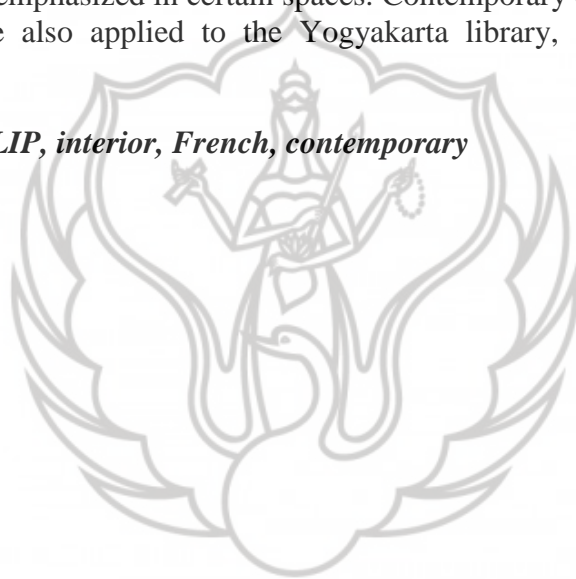
ABSTRACT

IFI-LIP is an institution with assisting cultural, linguistic and educational cooperation between Indonesia and France in Yogyakarta. This institution has auditorium, gallery, library, classroom and cafe facilities that can be used by the public.

This IFI-LIP institution has problems with layout, furniture and identity. The number of activities carried out in this institution requires better layout and supporting furniture and decoration elements. This design focuses on how to design the interior of IFI-LIP as a representative of France in Indonesia while keeping the functions and users of space. This design method uses the Rosemary Kilmer design process and contemporary style.

The design solution at IFI-LIP applies the theme of the atmosphere of France by taking famous icons and applied to the elements forming space, furniture, accessories. The color was taken from the logo of the French state slogan as a rebranding of an institution from Europe. The IFI-LIP logo is also applied to accessories and emphasized in certain spaces. Contemporary design styles and several technologies are also applied to the Yogyakarta library, auditorium and IFI-LIP gallery.

Keywords: IFI-LIP, interior, French, contemporary



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I – PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	4
a. Mengeksplorasi Desain.....	4
b. Menyusun Solusi	5
c. Evaluasi Pemilihan Desain	5
BAB II – PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek	6
a. Kantor.....	6
b. Ruang Kelas	7
c. Perpustakaan	11
d. Galeri.....	13
e. Auditorium	15
f. Restoran.....	17
2. Tinjauan Pustaka Khusus	20
a. Kolom Doric, Korintus, Ionic dan Pedimen	20
• Kuil	23
• Roma.....	26

• Korintus	28
• Pedimen	30
b. Pengertian Cagar Budaya	32
• Definisi Preservasi	32
• Definisi dan Bentuk Konservasi	33
c. Arsitektur Indis	36
d. Gaya Kontemporer.....	37
• Sejarah	39
• Karakteristik.....	39
• Dominasi Elemen Garis	40
B. Program Desain (<i>Progaming</i>)	40
1. Tujuan Desain	40
2. Sasaran Desain	40
3. Data	41
a. Deskripsi Umum Proyek	41
• Profil Perusahaan	41
• Lokasi	42
• Logo.....	42
b. Data Non Fisik	53
• Keinginan Klien.....	43
c. Data Fisik	58
• Fasad Gedung	44
• Unsur Pembentuk Ruang	45
• Tata Kondisional.....	45
• Kondisi Lapangan.....	46
• Lingkup Perancangan	50
• Desain	50
4. Daftar Fungsi dan Petaiik Ruang.....	52
5. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	54

BAB III – PERMASALAHAN DESAIN	67
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	67
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	67
1. Konsep Perancangan	67
a. Tema	68
b. Warna Perancangan	68
c. Eksplorasi Imajinasi pada Desain.....	72
d. Material Perancangan	75
2. Solusi Permasalahan	74
a. Lantai 1	76
b. Lantai 2.....	78
BAB IV – PENGEMBANGAN DESAIN	79
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	79
1. Alternatif Estetika Ruang	79
a. Suasana Ruang.....	79
b. Penjelasan Gaya dan Tema.....	81
• Intepretasi Warna, Bentuk dan Filosofi Logo Prancis	81
c. Komposisi Bentuk	84
• Transformasi Logo IFI-LIP.....	84
d. Penerapan Gaya dan Tema	86
1) Dinding	86
2) Lantai	88
3) Plafon	88
e. Elemen Dekoratif.....	89
f. Komposisi Warna	91
g. Komposisi Material	92
2. Alternatif Penataan Ruang	96
a. Organisasi Ruang	96
• Diagram Matrix	96

• Diagram Bubble.....	98
• Zoning dan Sirkulasi.....	100
• Layout.....	101
3. Alternatif Pengisi Ruang	103
a. Furnitur	103
b. Elektronik	104
4. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	105
a. Rencana Lantai	105
b. Rencana Plafon.....	105
c. Tata kondisi Ruang.....	106
B. Evaluasi Pemilihan Desain (<i>choose/evaluation</i>).....	107
1. Suasana Ruang	107
2. Zoning dan Sirkulasi	108
3. Layout	108
4. Rencana Lantai	109
5. Rencana Dinding.....	110
6. Rencana Plafon.....	111
C. Hasil Desain	112
BAB V. PENUTUP	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	116
1. Proses Pengembangan Desain	
a. Sketsa Ide Desain	
b. Sketsa Perspektif Manual	
c. Sketsa <i>Furniture Custom</i>	
2. Presentasi Desain	
a. Rendering Perspektif	

- b. Animasi (CD)
 - c. Skema Bahan dan Warna
 - d. Poster dan Leaflet Pameran
3. Gambar Kerja
- a. Layout & Rencana Lantai
 - b. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
 - c. Tampak Potongan
 - d. Furniture Custom
 - e. Elemen Khusus



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Desain	3
Gambar 2.1 Ruang Kelas	11
Gambar 2.2 Standar Meja Perpustakaan	11
Gambar 2.3 Standar Ukuran Rak Buku Meja Perpustakaan.....	13
Gambar 2.4 Standar Ukuran Display Galeri.....	13
Gambar 2.5 Standar Ukuran View Display Galeri	14
Gambar 2.6 Alternatif Display Galeri	14
Gambar 2.7 Jenis Auditorium.....	15
Gambar 2.8 Jenis Auditorium 2	16
Gambar 2.9 Jenis Auditorium 3.....	17
Gambar 2.10 Kolom Doric	20
Gambar 2.11 Kuil Doric Kuno	22
Gambar 2.12 Kolom Modern Doric Klasik	22
Gambar 2.13 Temple of The Delians	23
Gambar 2.14 Jenis Sudut Kuno	24
Gambar 2.15 Bentuk Karakteristik Doric	25
Gambar 2.16 Urutan Roman Doric.....	25
Gambar 2.17 Bagian Atas Doric.....	26
Gambar 2.18 Tiga Kolom Doric Yunani	27
Gambar 2.19 Kolom Ordo Korintus	28
Gambar 2.20 Kolom Ionic	29
Gambar 2.21 Ordo Ionia	29
Gambar 2.22 Varietas Umum dari Pediments	30
Gambar 2.23 The Madeleine Church in Paris	31
Gambar 2.24 Pola Kawasan Kampung Sagan Lama	36
Gambar 2.25 Carousel di Menara Eiffel.....	41

Gambar 1.26 Carousel feast at the Grand Place	42
Gambar 2.27 A 1909 horse by Marcus Illions.....	43
Gambar 3.28 Salah Satu Karya Entang Wiharso.....	43
Gambar 4.29 Entang Wiharso	44
Gambar 5.30 Tokoh Kartun Tintin	45
Gambar 6.31 TokohKomik Asterix Obelix	47
Gambar 7.32 Gala System Technology	48
Gambar 8.33 Gala System Rotation	49
Gambar 9.34 Gala System Rotation	49
Gambar 2.35 Peta lokasi IFI-LIP Yogyakarta	51
Gambar 10.36 Logo IFI Yogyakarta	52
Gambar 11.37 Semboyan Negara Prancis	52
Gambar 12.38 Fasad IFI-LIP Yogyakarta	53
Gambar 13.39 Fasad Timur IFI-LIP Yogyakarta	54
Gambar 14.40 Pintu Masuk IFI-LIP Yogyakarta	56
Gambar 15.41 Kafe IFI-LIP Yogyakarta	56
Gambar 16.42 Lobi Auditorium IFI-LIP Yogyakarta	57
Gambar 17.43 Auditorium IFI-LIP Yogyakarta	57
Gambar 18.44 Tangga IFI-LIP Yogyakarta	58
Gambar 19.45 Lorong Kelas Lantai 2 IFI-LIP Yogyakarta	58
Gambar 20.46 Musholla IFI-LIP Yogyakarta	59
Gambar 21.47 Toilet IFI-LIP Yogyakarta	59
Gambar 22.48 Denah IFI-LIP Lantai 1.....	61
Gambar 23.49 Denah IFI-LIP Lantai 2	61
Gambar 3.1 Semboyan Negara Prancis	68
Gambar 3.2 Kode Warna Logo Pemerintah Prancis.....	71
Gambar 3.3 Kode Warna Dasar Biru, Merah dan Putih.....	71

Gambar 3.4 Fasad Arsitektur The Ritz, Paris	72
Gambar 3.5 Desain Mezanin Kontemporer	72
Gambar 3.6 <i>Contemporry Fun office</i>	73
Gambar 3.7 Interior Perpustakaan Gaya Kontemporer, Paris	73
Gambar 3.8 Lobi Hotel, Copenhagen	74
Gambar 3.9 <i>Subway Grand</i> , Paris.....	74
Gambar 3.10 <i>Contemporary rest room</i>	75
Gambar 3.3 Kode Warna Dasar Biru, Merah dan Putih	71
Gambar 3.4 Fasad Arsitektur The Ritz, Paris	72
Gambar 3.5 Desain Mezanin Kontemporer	72
Gambar 3.6 <i>Contemporry Fun office</i>	72
Gambar 3.7 Interior Perpustakaan Gaya Kontemporer, Paris	73
Gambar 3.8 Lobi Hotel, Copenhagen	74
Gambar 3.9 <i>Subway Grand</i> , Paris.....	74
Gambar 3.10 <i>Contemporary rest room</i>	75
Gambar 4.1 Alternatif 1 Gaya Kontemporer	79
Gambar 4.2 Alternatif 1 Gaya Kontemporer	79
Gambar 4.3 Alternatif 2 Gaya Kontemporer	80
Gambar 4.4 Alternatif 2 Gaya Kontemporer	80
Gambar 4.5 Semboyan Negara Prancis	81
Gambar 4.6 Kode Warna Logo Pemerintah Prancis.....	84
Gambar 4.6 Kode Warna Logo Pemerintah Prancis.....	84
Gambar 4.7 Transformasi Bentuk Logo IFI-LIP	84
Gambar 4.8 Konsep Bentuk Carousel Kafe IFI-LIP	85
Gambar 4.9 Transformasi bentuk Eiffel meja perpustakaan IFI-LIP	86
Gambar 4.10 Tokoh Asterix Obelix	86
Gambar 4.11 Tokoh Tintin	87

Gambar 4.12 Penerapan Lantai <i>Parquet</i>	88
Gambar 4.13 Penerapan Plafon Auditorium.....	88
Gambar 4.14 Penerapan Plafon Perpustakaan	89
Gambar 4.15 Elemen Dekoratif pada Lantai	90
Gambar 4.16 Elemen Dekoratif pada Dinding	90
Gambar 4.17. Kode Warna Dasar Biru, Merah dan Putih	91
Gambar 4.18 Kayu Solid Sebagai Material Perancangan.....	92
Gambar 4.19 Rotan Sebagai Material Perancangan	92
Gambar 4.20 Besi Hollow Bulat Sebagai Material Perancangan.....	93
Gambar 4.22 <i>Parquet</i> Sebagai Material Perancangan.....	94
Gambar 4.24 <i>Color Scheme</i> Perancangan	95
Gambar 4.25 Diagram Matrix Lantai 1 Alternatif 1.....	96
Gambar 4.26 Diagram Matrix Lantai 1 Alternatif 2.....	97
Gambar 4.27 Diagram Matrix Lantai 2 Alternatif 1.....	97
Gambar 4.28 Diagram Matrix Lantai 2 Alternatif 2.....	97
Gambar 4.29 Diagram Bubble Lantai 1 Alternatif 1	98
Gambar 4.30 Diagram Bubble Lantai 1 Alternatif 2	98
Gambar 4.31 Diagram Bubble Lantai 2 Alternatif 1	99
Gambar 4.32 Diagram Matrix Lantai 2 Alternatif 2.....	99
Gambar 4.33 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1	100
Gambar 4.34 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2.....	100
Gambar 4.35 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1 & 2.....	101
Gambar 4.36 Layout Terpilih Lantai 1 Alternatif 1	101
Gambar 4.37 Layout Tidak Terpilih Lantai 1 Alternatif 2.....	102
Gambar 4.38 Furnitur Alternatif Pengisi Ruang.....	103
Gambar 4.39 Elektronik Alternatif Pengisi Ruang.....	104
Gambar 4.40 Rencana Lantai 1	105

Gambar 4.41 Rencana Plafon Lantai 1	105
Gambar 4.42 Tata Kondisi Ruang Lantai 1	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Istilah dan Pengertian Kegiatan Konservasi.....	33
Tabel 2.2 Daftar Fungsi dan Pemakai Ruang	62
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Klien.....	63
Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Lantai 1 Ruang Kantor.....	76
Tabel 3.2 Daftar Kebutuhan Musholla	76
Tabel 3.3 Daftar Kebutuhan Kafe.....	77
Tabel 3.4 Daftar Kebutuhan Kamar Mandi Lantai 1	77
Tabel 3.5 Daftar Kebutuhan Lobi.....	78
Tabel 3.6 Daftar Kebutuhan Lantai 2 Ruang Kelas.....	78
Tabel 3.7 Daftar Kebutuhan Ruang Perpustakaan.....	79
Tabel 3.8 Daftar Kebutuhan Kamar Mandi Lantai 2.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa, budaya dan pendidikan telah menjadi gaya hidup sejak beberapa dekade lalu di Indonesia. Mahasiswa dan pelajar berlomba menguasai bahasa-bahasa asing untuk memperoleh pendidikan yang lebih tinggi sesuai yang mereka impikan. Bahasa asing tersebut antara lain bahasa Inggris, Jepang, Mandarin, Jerman, Belanda, Spanyol, Itali dan Prancis. Banyak lembaga bahasa asing mulai bermunculan di kota-kota besar di Indonesia. Yogyakarta sebagai kota pelajar merupakan lokasi yang tepat untuk mendirikan lembaga bahasa asing. Pemerintah Indonesia dan Prancis telah menjalin kerja sama dengan membentuk Lembaga Indonesia Prancis yang sekarang berganti nama menjadi Institut *Français* Indonesia atau IFI.

Lembaga ini merupakan bagian dari Kedutaan Besar Prancis di Indonesia. IFI-LIP bertanggung jawab atas pelaksanaan kerja sama antara Prancis dan Indonesia di bidang kebudayaan, pendidikan, linguistik, sains, teknologi dan pendidikan tinggi. IFI-LIP menawarkan berbagai program kursus bahasa untuk anak-anak sampai dewasa, serta menyelenggarakan ujian sertifikasi bahasa Prancis. Melalui program-program budayanya, IFI-LIP juga mendorong terjadinya komunikasi dan kolaborasi antara seniman Prancis dan Indonesia dengan mengadakan berbagai acara, di antaranya pertunjukan, konser, pameran, dan residensi kreasi. Lembaga ini juga memiliki fasilitas kafe, perpustakaan literatur kontemporer Prancis dan frankofon melalui dengan 9000 koleksi buku, majalah dan multimedia serta menyediakan sebuah ruang pertunjukan yang mumpuni untuk pemutaran film, pertunjukan, seminar, konser, dan sebagainya.

IFI dapat ditemukan di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Medan dan Denpasar. IFI Yogyakarta terletak di Jalan Sagan No. 3, berhadapan dengan restoran Bong Kopitown.

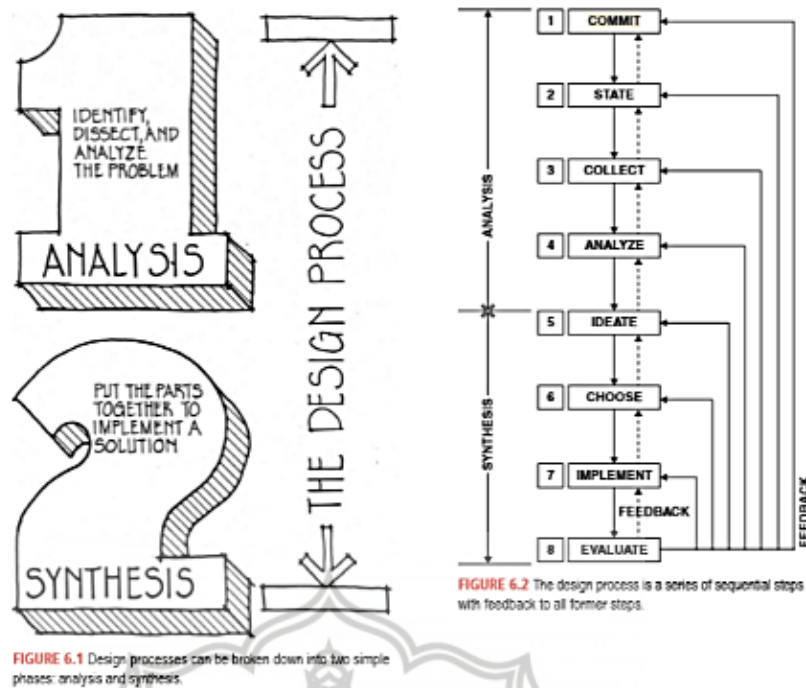
Khusus untuk Yogyakarta, IFI bergabung dengan LIP sehingga bernama IFI-LIP. Bangunan IFI terletak di lingkungan peninggalan Belanda di Yogyakarta. Sebagai lembaga yang mewakili Prancis dengan semua fasilitas lengkap yang dimilikinya, fasad bangunan dan interior belum mencerminkan suasana negara tersebut serta kurangnya *sign-system* sebagai penunjuk arah menuju auditorium, kantor atau perpustakaan misalnya.

Perancangan ini berfokus kepada interior ruang publik, teras serta fasad IFI. Rencana perancangan interior nantinya akan menghadirkan suasana ruang yang mewakili Prancis namun tetap kekinian sehingga mendukung fungsi ruang dan membantu mempromosikan Prancis melalui desain yang bermanfaat bagi pengguna. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk menjadikan “Perancangan Interior Ruang Publik Institut *Français* Indonesia, Yogyakarta” sebagai proyek tugas akhir.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Perancangan ini memakai proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Kilmer yang ditulisnya dalam buku *Designing Interior* (1192:156). Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain menurut Killmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dibagi kepada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit, state, collect, analyze*. Sedangkan tahap *synthesis* terdiri dari tahap *ideate, choose, implement, evaluate*.



Gb. 1-1 Proses desain Rosemary Kilmer
 Sumber: (Kilmer, 2014:178).

- a) *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.
- b) *State* adalah menetapkan masalah, dengan cara membuat checklist permasalahan apa saja yang harus diselesaikan pada sebuah proyek, kemudian membuat perception list, berupa pihak mana saja yang perlu diambil pendapatnya terhadap proyek yang sedang dilaksanakan. Terakhir dengan melakukan visual diagram, merangkum *goal* yang ingin dicapai dari list masalah-masalah, objektifitas yang harus tercapai, dan pernyataan permasalahan yang akan diolah pada tahap selanjutnya dalam bentuk diagramatik.
- c) *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan. Dapat dengan cara survey, interview, atau metode research lainnya.

- d) *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Dengan membuat diagram hubungan antar ruang dengan diagram bubble dan diagram matrix. Pada diagram adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Dengan membuat diagram hubungan antar ruang dengan diagram *bubble* dan diagram *matrix*. Pada diagram dimasukkan aspek-aspek penting seperti kategorisasi zona, hubungan ruang, sirkulasi, view dan sebagainya.
- e) *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada konsep skematik sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih jelas dan spesifik dibanding sketsa diagram *bubble* pada tahap sebelumnya.
- f) *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g) *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h) *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan (Kilmer, 2014:181).

2. Metode Desain

a) Mengeksplorasi Konsep

Pada mode ini dilakukan brainstorming terstruktur untuk mengemukakan ide perancangan yang akan disintesis menjadi konsep perancangan, selain itu dilakukan juga visualisasi konsep.

- Sesi pembentukan ide tahap dimana inspirasi dan ide dapat dituangkan dalam bentuk apapun. Ide tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara *role playing*, *brainstorming*, *buzz session*, atau *discussion groups*.
- Sketsa Konsep
Sketsa konsep mengubah ide-ide menjadi bentuk-bentuk konkret yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan

dibandingkan ide-ide abstrak yang dijelaskan dengan kata-kata. Mencakup gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa Bubble Diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

b) Menyusun Solusi

Dalam mode ini, penulis membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menggabungkan menjadi sebuah solusi yang memenuhi kriteria. Storyboard Solusi Merupakan rangkaian sketsa baik dalam gambar, moodboard atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep solusi yang dibuat.

c) Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah dengan mengevaluasi alternative desain bersama klien untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan kebutuhan klien.

