

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PUTRI
ASRAMA MAHASISWA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Lintang Yasindi Putri

NIM 1512015023

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

2020

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PUTRI
ASRAMA MAHASISWA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Lintang Yasindi Putri

NIM 1512015023

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

2020

ABSTRAK

Kebutuhan akan tempat tinggal selama menempuh pendidikan menjadi hal yang sangat penting saat merantau, terutama bagi perempuan. Tempat tinggal yang aman dan nyaman menjadi pilihan utama mengingat sekarang ini banyak tindak kekerasan dan pelecehan menimpa perempuan. ISI Yogyakarta sebagai kampus seni terbesar di Indonesia membangun sebuah tempat tinggal bagi para mahasiswa, yaitu berupa asrama mahasiswa yang dikhususkan untuk mahasiswa baru dari luar daerah. Pembagian gedung asrama mahasiswa ISI Jogja hanya dibedakan berdasarkan jenis kelamin pengguna yaitu gedung asrama putra dan gedung asrama putri. Pembagian ini hanya dipisahkan oleh area gedung yang berbeda, terkait sarana dan prasarananya disamaratakan antara asrama putra maupun asrama putri. Padahal perilaku dan kebutuhan antara perempuan dan laki-laki berbeda. Perempuan membutuhkan ruang yang lebih kompleks dibanding laki-laki. Perancangan interior asrama putri ISI Yogyakarta mengusung konsep “*Women Understanding*”, yaitu konsep yang mencoba untuk lebih peka terhadap perempuan terhadap kebutuhan ruang melalui karakteristik perempuan yang dilihat dari segi fisiologis dan psikologis perempuan. Karakter fisiologis dan psikologis perempuan sangat unik dan berbeda dari laki-laki sehingga diperlukan desain dan bentuk khusus. Karakteristik ini kemudian diterjemahkan kedalam sebuah desain dengan pemisahan area privat dan publik, desain furniture multifungsi, sirkulasi dan suasana ruang. Karya perancangan ini menggunakan metode oleh Rosemary Kilmer yang memiliki 7 tahapan mulai dari *commit* sampai *evaluate*.

Kata kunci : interior, asrama, karakteristik perempuan

ABSTRACT

The need for a place to stay while studying is very important when migrating, especially for women. A safe and comfortable place to live is the top choice given the current violence and harassment against women. ISI Yogyakarta as the largest art campus in Indonesia built a residence for students, namely in the form of student dorms dedicated to new students from outside the area. The division of ISI Jogja student dormitory buildings is only distinguished by the gender of the user, namely the male dormitory building and the female dormitory building. This division is only separated by different building areas, related to facilities and infrastructure generalized between male and female dormitory. Though the behavior and needs between women and men are different. Women need more complex space than men. The interior design of ISI Yogyakarta women's dormitory carries the concept of "Women Understanding", a concept that tries to be more sensitive to women to the needs of space through the characteristics of women viewed in terms of physiological and psychological aspects of women. The physiological and psychological characteristics of women are very unique and different from men, so special designs and shapes are required. These characteristics are then translated into a design with the separation of private and public areas, multifunctional furniture design, circulation and space atmosphere. This design work uses a method by Rosemary Kilmer which has 7 stages ranging from commit to evaluate.

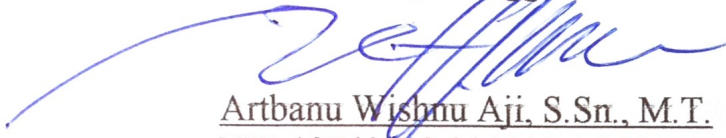
Keywords: *interior, dormitory, female characteristics*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PUTRI ASRAMA MAHASISWA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA** diajukan oleh Lintang
Yasindi Putri, NIM 1512015023, 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
9 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002/NIDN 0013077402

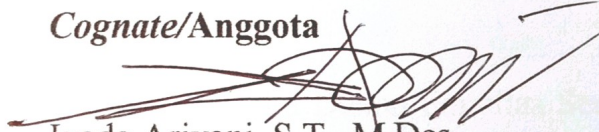
Pembimbing II/Anggota



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

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

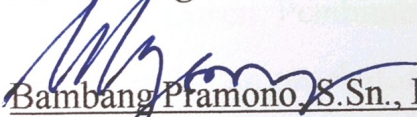
Cognate/Anggota



Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NIP 19760514 200501 2 001/NIDN 0014057604

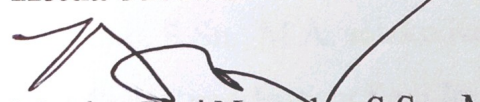
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

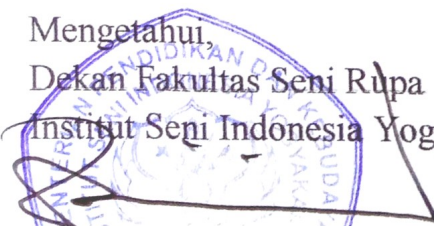
Ketua Jurusan/Ketua



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

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, 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 Subhanahu Wa Ta'ala yang Maha Rahman dan Rahim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad Shallallahu 'Alayhi Wasallam sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua tercinta serta kakak tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des , selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. dan Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. 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.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama duduk di bangku perkuliahan.

9. Yth Bapak Pembantu Rektor II Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu memberikan data-data perancangan Asrama Mahasiswa ISI Yogyakarta.
10. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Dhiah Riska, Putri Wening, Hilmi Purwanita, Riditya Naomi, Icha ashari, Mbak lilis dan lain-lain.
11. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015).
12. 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, 13 Desember 2019

Penulis

Lintang Yasindi Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	6
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Objek.....	8
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	13
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Fokus/Sasaran Desain	20
3. Data.....	21
4. Daftar Kebutuhan	40
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	43
A. Pernyataan Masalah	43
B. Ide Solusi Desain	43
1. Sketsa Ide	43
2. Konsep	43
3. Tema	43
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	47
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>)	47
1. Alternatif Estetika Ruang.....	47
2. Alternatif Penataan Ruang.....	50

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	56
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	59
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	64
B. Hasil Desain	70
BAB V PENUTUP	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Metode Desain Rosemary Kilmer	4
Gambar 2. 1 Perbedaan Ergonomi Laki-laki dan Perempuan.....	13
Gambar 2. 2 Jarak Privasi	17
Gambar 2. 3 Bentuk Formasi Gedung dengan Area Hijau	18
Gambar 2. 4 Pintu Masuk yang memperhatikan Keintiman Privasi.....	18
Gambar 2. 5 Letak pintu yang menghadap area hijau.....	19
Gambar 2. 6 Lokasi jendela dengan mempertimbangkan keintiman pengguna ...	19
Gambar 2. 7 Menanam pohon di samping dinding untuk menciptakan privasi....	20
Gambar 2. 8 Lokasi Asrama Mahasiswa ISI Yogyakarta	22
Gambar 2. 9 Lokasi Asrama Mahasiswa ISI Yogyakarta	22
Gambar 2. 10 <i>Existing</i> Gedung Asrama ISI Yogyakarta	23
Gambar 2. 11 Bentuk <i>fasad</i> gedung asrama putri	23
Gambar 2. 12 Pintu utama masuk gedung asrama putri.....	24
Gambar 2. 13 <i>Zoning</i> dan sirkulasi gedung asrama putri lantai 1.....	24
Gambar 2. 14 <i>Zoning</i> dan sirkulasi gedung asrama putri lantai 3.....	25
Gambar 2. 15 <i>Block plan</i> gedung asrama putri lantai 1	25
Gambar 2. 16 <i>Block plan</i> gedung asrama putri lantai 3	26
Gambar 2. 17 Maket Perencanaan Asrama Mahasiswa ISI Yogyakarta	26
Gambar 2. 18 Kamar Tidur lantai 1 dan 2	27
Gambar 2. 19 <i>Pantry</i>	28
Gambar 2. 20 Kamar Mandi	28
Gambar 2. 21 Gedung Asrama Tamu	29
Gambar 2. 22 Logo ISI Yogyakarta	30
Gambar 2. 23 <i>Fasad</i> Asrama ISI Surakarta	31
Gambar 2. 24 <i>Lobby</i> Asrama ISI Surakarta	31
Gambar 2. 25 Ruang penjaga asrama ISI Surakarta	32
Gambar 2. 26 Ruang Serbaguna Asrama ISI Surakarta.....	32
Gambar 2. 27 Kamar asrama dengan tempat tidur susun.....	33
Gambar 2. 28 Kamar mandi dan toilet.....	33
Gambar 2. 29 Fasilitas lemari dan set meja belajar	34
Gambar 2. 30 Tempat memasak.....	34
Gambar 2. 31 Area Jemur	35
Gambar 2. 32 Tata Letak <i>Furniture</i> dalam kamar asrama	36
Gambar 2. 33 <i>Diagrammatic Arrangement Rectangular Rooms, Single Rooms</i> ..	37
Gambar 2. 34 Penataan Ruang Asrama dengan Model Apartment	39
Gambar 3. 1 Sketsa Ide 1	43
Gambar 3. 2 <i>Main Map</i> Pola Pikir Perancangan.....	45
Gambar 3. 3 <i>Main Map</i> Pola Pikir Perancangan.....	46
Gambar 4. 1 Suasana Ruang	47
Gambar 4. 2 Komposisi Warna.....	48
Gambar 4. 3 Komposisi Material	48
Gambar 4. 4 Komposisi bentuk jendela	49
Gambar 4. 5 Komposisi bentuk <i>backdrop</i>	49

Gambar 4. 7 Komposisi bentuk motif lantai lobby	50
Gambar 4. 8 Diagram Bubble Alternatif 1	51
Gambar 4. 9 Diagram Bubble Alternatif 2	51
Gambar 4. 10 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 1	52
Gambar 4. 11 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 2	52
Gambar 4. 12 <i>Block Plan</i> Lantai 1	53
Gambar 4. 13 <i>Block Plan</i> Lantai 3	53
Gambar 4. 14 <i>Stacking Plan</i>	54
Gambar 4. 15 Layout Alternatif 1	54
Gambar 4. 16 Layout Alternatif 2	55
Gambar 4. 17 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi	55
Gambar 4. 18 Rencana Lantai lantai 1	56
Gambar 4. 19 Rencana Lantai lantai 3	57
Gambar 4. 20 Rencana Plafond Lantai 1	58
Gambar 4. 21 Rencana Plafond Lantai 3	58
Gambar 4. 22 Tempat Tidur Susun dan Meja Belajar	59
Gambar 4. 23 Lemari Pakaian dan <i>Storage</i> Kamar tipe 1.....	59
Gambar 4. 24 Lemari Pakaian dan <i>Storage</i> kamar tipe 2	60
Gambar 4. 25 Meja Setrika untuk ruang <i>laundry</i>	60
Gambar 4. 26 Alternatif kursi belajar	61
Gambar 4. 27 Alternatif kursi kantor pengelola asrama	61
Gambar 4. 28 Alternatif Kursi Sofa ruang tamu pengelola asrama	62
Gambar 4. 29 Alternatif <i>Bean Bag</i> Ruang Komunal	62
Gambar 4. 30 Alternatif <i>Bar Stool</i>	63
Gambar 4. 31 Set PC untuk pengelola asrama dan <i>front desk</i>	63
Gambar 4. 32 TV LCD untuk lobby	64
Gambar 4. 33 AC Split.....	64
Gambar 4. 34 AC Central	65
Gambar 4. 35 <i>Downlight</i>	67
Gambar 4. 36 Hasil Desain <i>Fasad</i>	70
Gambar 4. 37 <i>Main Entrance</i>	71
Gambar 4. 38 Lobby	72
Gambar 4. 39 Ruang <i>Gym</i>	72
Gambar 4. 40 Kamar Tidur Lantai 1 (<i>View 1</i>)	73
Gambar 4. 41 Kamar Tidur Lantai 1 (<i>View 2</i>)	73
Gambar 4. 42 Kamar Tidur Lantai 3 (<i>View 1</i>)	74
Gambar 4. 43 Kamar Tidur Lantai 3 (<i>View 2</i>)	74
Gambar 4. 44 Ruang Komunal (<i>View 1</i>).....	75
Gambar 4. 45 Ruang Komunal (<i>View 2</i>).....	75
Gambar 4. 46 <i>Pantry</i>	76
Gambar 4. 47 Ruang <i>Laundry</i>	76
Gambar 4. 48 Sketsa Manual lobby	77
Gambar 4. 49 Sketsa Manual Kamar Tidur lantai 1	77
Gambar 4. 50 Layout Lantai 1	78
Gambar 4. 51 Layout Lantai 3	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Jarak Privasi	17
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan	40
Tabel 4. 1 Diagram Matriks	50
Tabel 4. 2 Tabel Perhitungan Titik Lampu	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini kesadaran akan pendidikan bagi perempuan sampai ke jenjang perguruan tinggi meningkat. Menurut pangkalan data pendidikan tinggi dalam Katalog Statistik Pendidikan Tinggi oleh Kemenristekdikti tahun 2017 program S-1 menunjukkan data mahasiswa baru perempuan lebih banyak daripada mahasiswa baru laki-laki. Mahasiswa baru perempuan di seluruh wilayah Indonesia berjumlah 555.607 jiwa, sedangkan mahasiswa baru laki-laki berjumlah 517.697 jiwa. Peningkatan ini dikarenakan semakin terbukanya pikiran akan pentingnya pendidikan untuk bekal hidup dimasa depan, baik dalam berkeluarga maupun dalam bermasyarakat. Disisi lain karena tuntutan menjadi lulusan sarjana untuk terjun ke dunia kerja yang saat ini peluang perempuan dalam berkarier terbuka lebar. Sehingga, para perempuan berlomba-lomba masuk ke berbagai perguruan tinggi bahkan rela merantau ke luar kota atau ke luar negeri.

Kebutuhan akan tempat tinggal selama menempuh pendidikan menjadi hal yang sangat penting saat merantau, terutama bagi perempuan. Tempat tinggal yang aman dan nyaman menjadi pilihan utama mengingat sekarang ini banyak tindak kekerasan, pelecehan dan tindakan kriminal lainnya menimpa perempuan. Menurut data Komnas Perempuan dari tahun 2014 hingga 2017 tercatat ada 22.408 kasus kekerasan seksual pada perempuan dan anak (CNN,2018). Dengan kurangnya pengawasan tidak sedikit orang tua yang khawatir dan cemas terhadap kehidupan sosial anak-anaknya. Banyak pilihan bagi mahasiswi yang merantau dalam memilih tempat tinggal seperti kost, kontrakan, apartemen, asrama dan lain-lain. Mahasiswa baru yang mulai masuk universitas pada dasarnya berasal dari berbagai daerah, maka dari itu universitas menyediakan asrama untuk tempat tinggal anak daerah. Lazimnya, anak-anak rantau atau anak daerah yang menuntut ilmu jauh dari daerah asalnya memilih tinggal di asrama yang telah disediakan universitas. Hal ini dikarenakan keterbatasan

pengetahuan mereka tentang daerah tujuan. Selain itu ada beberapa kelebihan tinggal di asrama seperti harga sewa yang lebih murah, jarak dengan kampus lebih dekat serta pengawasan yang lebih ketat terhadap penghuninya.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta atau dikenal dengan ISI Jogja adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi seni negeri yang berstatus perguruan tinggi penuh, dan memiliki kewenangan untuk menyelenggarakan pendidikan sampai ke jenjang tertinggi. ISI Jogja merupakan perguruan tinggi seni terbesar dan terbaik di Indonesia menjadikan kampus ini menjadi pilihan favorit para pelajar yang ingin menempuh pendidikan di bidang seni. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah mahasiswa setiap tahunnya dari dalam dan luar Jogja.

Melihat peningkatan jumlah mahasiswa dan kebutuhan akan hunian serta adanya permasalahan hunian mahasiswa di sekitar kampus maka ISI Jogja membangun sebuah tempat tinggal bagi para mahasiswa, yaitu berupa asrama mahasiswa yang dikhususkan untuk mahasiswa baru. Asrama mahasiswa ISI Jogja saat ini masih dalam pembangunan tahap III dibangun di atas tanah seluas kurang lebih 8.686 m² yang berada di lingkungan kampus ISI Jogja tepatnya di sebelah barat fakultas seni media rekam. Kapasitas asrama mahasiswa ISI Jogja disediakan untuk 472 mahasiswa yang terbagi menjadi 2 gedung, yaitu gedung asrama putra dan gedung asrama putri dimana masing-masing asrama terdiri dari 3 lantai dan setiap kamar dihuni oleh dua orang mahasiswa. Sebagai tambahan fasilitas dibangun juga asrama tamu (*guest house*) di sebelah timur asrama putri diperuntukkan untuk keluarga mahasiswa dari luar Jogja yang berkunjung.

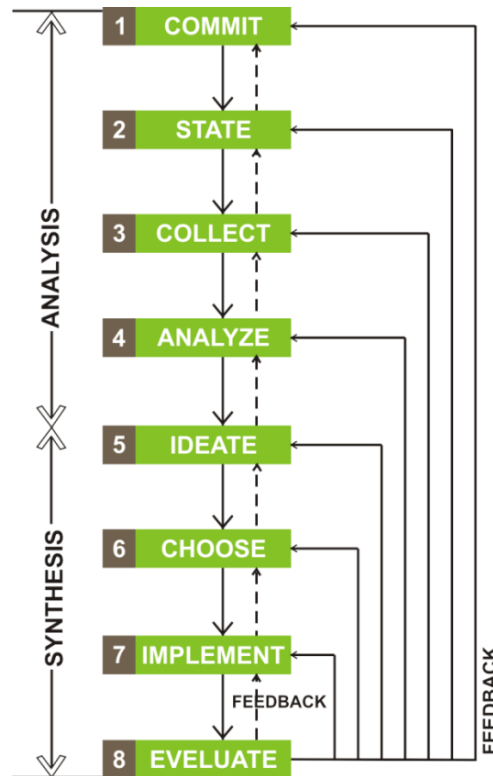
Pembagian gedung asrama mahasiswa ISI Jogja hanya dibedakan berdasarkan jenis kelamin pengguna yaitu gedung asrama putra dan gedung asrama putri. Pembagian ini hanya dipisahkan oleh area gedung yang berbeda, terkait sarana dan prasarananya disamaratakan antara asrama putra maupun asrama putri. Padahal perilaku dan kebutuhan antara perempuan dan laki-laki berbeda. Perempuan membutuhkan ruang yang lebih kompleks dibanding laki-laki.

Kebutuhan akan ruang dalam beraktivitas di dalam asrama jika tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan maka akan mengganggu kenyamanan dan keamanan pengguna. Oleh karena itu, asrama mahasiswa Institut Seni Indonesia perlu didesain ulang khususnya interior gedung asrama putri dengan menitikberatkan pada karakteristik fisiologis dan psikologis perempuan. Karakteristik perempuan ini dikaji kemudian menjadi pertimbangan dalam setiap desain gedung asrama yang diaplikasikan pada furnitur, sirkulasi dan suasana ruang.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain interior adalah sekumpulan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunannya. Proses desain dibagi menjadi 2 tahap yaitu analisis dan sintesis, setiap tahap dibagi lagi menjadi beberapa tahapan yang lebih spesifik. Dalam tahap analisis yang perlu dilakukan adalah identifikasi permasalahan, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Selanjutnya tahap sintesis dimana setiap bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang akan diterapkan.



Gambar 1.1 Skema Metode Desain Rosemary Kilmer
(Sumber: Kilmer, 2004)

Berikut penjabaran dari proses desain Rosemary Kilmer :

1. *Commit* (Menerima Masalah)

Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.

2. *State* (Mendefinisikan Masalah)

State adalah penetapan permasalahan dengan membuat ceklis permasalahan yang harus diselesaikan pada sebuah proyek interior. Lalu membuat *perception list* berupa pihak-pihak yang perlu diambil pendapatnya terhadap proyek yang sedang dilaksanakan. Selanjutnya membuat diagram visual, merangkum tujuan yang ingin dicapai, objektifitas yang harus tercapai, kemudian menentukan pernyataan permasalahan yang akan diolah pada tahap selanjutnya dalam bentuk diagram matrik.

3. *Collect*

Collect adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek interior yang akan dilaksanakan. Pengumpulan fakta dapat dilakukan dengan cara survei, *interview*, atau dengan metode penelitian lainnya.

4. *Analyze*

Analyze adalah melihat keseluruhan dari informasi yang telah digabungkan mengenai masalah dan mengaturnya dalam kategori yang berhubungan, kemudian menyelidiki melalui data yang telah dikumpulkan serta mencatat hal yang utama tersebut untuk solusi akhir. Teknik dalam menganalisis dapat dilakukan dengan diagram matriks, diagram konseptual, dan lain-lain. Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah membuat pemetaan data dan membuat diagram matriks.

5. *Ideate*

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat alternatif desain untuk mendapatkan solusi. Tahap ini terdiri dari dua fase, yaitu fase penggambaran skematik dan penjelasan konsep. Teknik dalam menganalisis dapat dilakukan dengan membuat skema desain, menentukan kalimat permasalahan, menyusun konsep, membuat *moodboard* dan membuat alternatif *zoning*, *layout*, dan denah.

6. *Choose*

Choose merupakan memilih alternatif desain yang terbaik dengan kembali melihat bagaimana konsep dipilih sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan keinginan klien. Setelah terpilih satu, kemudian dibuat gambar kerja dan detail-detail. Pada langkah ini, proses yang dilakukan adalah presentasi desain alternatif yang telah dibuat kepada klien, meminta pendapat klien, mengarahkan klien dan membuat keputusan.

7. *Implement*

Pada langkah ini mengkomunikasikan ide melalui gambar akhir, rencana, *rendering*, dan bentuk lain, seperti: membuat draf FFE (*Furniture, Furnishing & Equipment*), membuat rencana *mechanical electrical*, membuat RAB (Rencana Anggaran Biaya), membuat gambar kerja ruang dengan aplikasi komputer Autocad, membuat animasi ruang dengan Sketchup.

8. *Evaluate*

Proses meninjau desain dan membuat penilaian kritis dari apa yang telah dicapai untuk melihat apakah itu memang memecahkan situasi permasalahan. Pada langkah ini, proses yang dilakukan adalah melakukan presentasi di depan klien, meminta pendapat klien mengarahkan klien dan membuat perubahan yang dibutuhkan sesuai yang dibutuhkan klien.

Pada proses desain yang desainer gunakan, tidak seluruhnya sesuai dengan tahapan proses desain menurut Killmer. Desainer menggunakan tahap *collect* sebagai langkah awal dalam pengumpulan fakta dan informasi. Selanjutnya tahap *state* atau menetapkan dengan cara membuat *checklist* permasalahan yang harus diselesaikan pada sebuah proyek interior. Berikutnya *commit* dengan mengidentifikasi permasalahan guna memprioritaskan permasalahan yang akan diselesaikan. Selanjutnya *analyze* dengan menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan dengan membuat diagram hubungan antar ruang. Setelah tahap *analyze*, seluruh tahapan sesuai dengan proses desain menurut Killmer yaitu *ideate, choose, implement, dan evaluate*.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara, survei pengguna atau pemakai, dan dari survei langsung ke lokasi. Dikarenakan proyek yang akan didesain masih dalam tahap pembangunan maka desainer melakukan survei dan wawancara

pengguna pada proyek yang sejenis. Cara menggambarkan permasalahan ialah dengan memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan. Untuk menyelesaikan permasalahan, desainer membuat visual diagram yang akan membantu desainer dalam memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang didapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek yang berkaitan dengan kebutuhan perempuan dalam ruang dengan pertimbangan karakteristik fisiologis dan psikologis perempuan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Dalam pencarian ide, desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan pengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi yang didapat harus disaring dan hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir yang berkaitan dengan permasalahan. Dalam pencarian ide dapat dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama ialah dengan fase menggambar mencakup gambar diagram, *plan*, sketsa yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang berupa *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas. Tahap kedua adalah dengan menuangkan inspirasi dan ide dalam kalimat yang mempertimbangkan aspek fungsional dan estetik. Dalam mendapatkan ide dapat dilakukan dengan cara bermain peran, bertukar pikiran, mencari padanan objek, dan diskusi kelompok.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan kebutuhan, hal objektif, dan kaidah standar ruang asrama. Dalam menentukan solusi terbaik dapat dilakukan dengan *personal judgement*, *comparative analysis*, dan *consultant or user decision*.