

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM SASMITALOKA PANGLIMA BESAR
JENDERAL SUDIRMAN
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

Anindita Dyah Puspita

NIM 1511982023

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

2020

ABSTRAK

Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman atau yang biasa disebut dengan Museum Jenderal Sudirman adalah museum memorial yang dimaksudkan untuk mengenang jasa-jasa almarhum Jenderal Sudirman sebagai salah seorang Pahlawan Indonesia yang memiliki andil besar dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Bangunan museum ini didirikan pada masa pemerintahan kolonial Belanda pada tahun 1890.

Seiring berkembangnya teknologi edukasi rekreasi yang sejalan dengan perkembangan anak generasi sekarang, museum pun dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan tata pameran maupun teknologi edukasi masa kini. Untuk itu pemaksimalan pengalaman edukasi pengunjung diperlukan, tidak lupa memperhatikan batasan bangunan cagar yang terdapat didalam Museum Jenderal Sudirman

Melihat semakin majunya teknologi edukasi interaktif sekarang ini, museum haruslah juga mengambil andil guna meningkatkan pembelajaran dalam museum dengan menggunakan teknologi-teknologi edukasi terbaru. Ditambah dengan maraknya platform-platform komik digital yang mudah diakses, dibaca dan dipelajari oleh anak-anak juga berkemungkinan untuk mendorong minat anak dalam membaca. Oleh karena itu, perancang menggunakan panel-panel komik dan penerapan pembelajaran *Discovery Learning*. Melalui penerapan panel komik dalam interior Museum Sudirman, penyampaian informasi maupun pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara maksimal dengan menjaga keberlangsungan cerita sejarah ditiap vitrin maupun infografis dengan menampilkan beberapa *sequence* yang berurutan antar panel satu dengan yang lainnya. Melalui penerapan pembelajaran *Discovery Learning* ini diharapkan dapat memperkaya rangsangan pada pikiran anak dan mengajak berimajinasi sehingga anak mampu menarik gagasan atau kesimpulan dari pembelajaran yang Museum ini sampaikan.

Kata kunci: Museum, *Discovery Learning*, Paneling komik.

ABSTRACT

Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman Museum, or as commonly called Jenderal Sudirman Museum, is a memorial museum intended to reminisce the late Jenderal Sudirman's services as one of Indonesian heroes which contribute greatly to Indonesia's independence. The building was built on Dutch Colony era in 1890.

With the development of recreational education technology along with the development of the children of recent generation, museums are expected to adapt to it, whether on show off order or the education technology itself. Therefore, it is necessary to maximize visitor's educational experience within the scope of Jenderal Sudirman Museum building's capability.

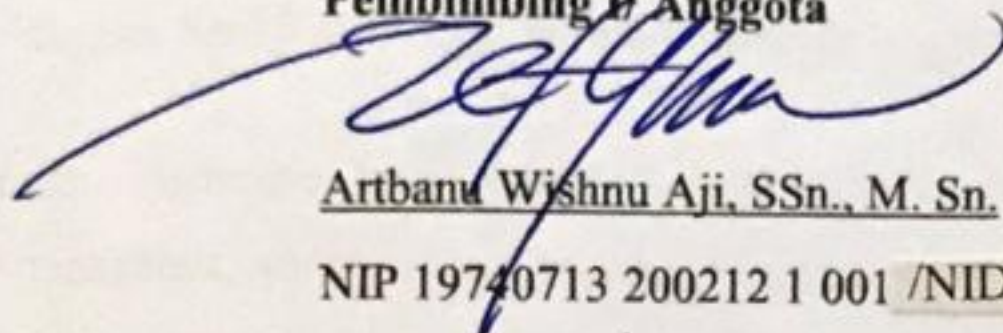
Seeing as how developed the interactive education technology recently is, Museums need to contribute to improve learning in them using the newest education technologies. Additionaly, with the booming of digital comic platforms that are easy to access, read, and learn by the children have the potential to push their interest in reading. Therefore, the designer uses comic panels and Discovery Learning. By using comic panels inside of Jenderal Sudirman Museum, maintaining the history's continuity in each vitrins and infographic showing the sequence of the panels order, information delivery and learning optimistically will be maximized. And, with the usage of Discovery Learning, it's expected to enrich the stimulation on childrens mind and invite them to imagine so they could draw an idea or a conclusion from the lesson this museum give.

Keywords: *Museum, Discovery Learning, Comic panels*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SASMITALOKA PANGLIMA BESAR JENDERAL SUDIRMAN YOGYAKARTA diajukan oleh Anindita Dyah Puspita, NIM 1511982023, 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 telah memenuhi syarat untuk diterima.

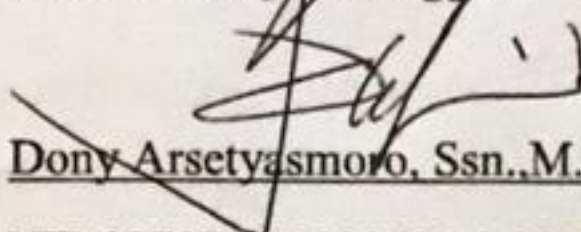
Pembimbing I/ Anggota



Artbanu Wishnu Aji, SSn., M. Sn.

NIP 19740713 200212 1 001 /NIDN 0013077402

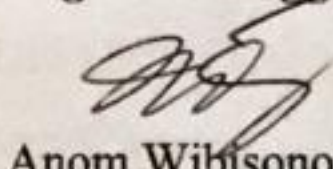
Pembimbing II/ Anggota



Dony Arsetyasmoro, Ssn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 1 002 /NIDN 0007047904

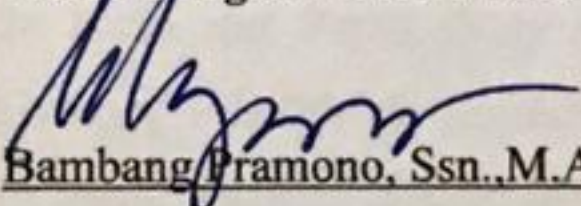
Cognate/ Anggota



Anom Wibisono, Ssn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1 001 /NIDN 0014037206

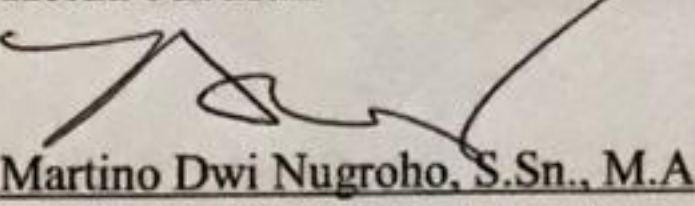
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, Ssn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 /NIDN 0030087304

Ketua Jurusan



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

NIP 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suástiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002 /NIDN 0002085909

KATA PENGANTAR

Rasa puji syukur dipanjatkan kepada Allah Yang Maha Esa dengan segala karunia yang memberikan kami kekuatan dalam menangani berbagai macam rintangan maupun mensyukuri nikmat-Nya. Penulis bersyukur dengan diberikan kekuatan oleh-Nya, penulis dapat menyelesaikan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tidak lupa juga, penulis berterima kasih kepada setiap pribadi yang telah meluangkan waktu dan tenaganya, untuk setiap ragam dukungan dan motivasi penulis, terima kasih kepada

1. Allah SWT, yang selalu setia membimbing, menguatkan umatNya dalam doa-doa meskipun dalam penyelesaian tugas akhir ini seringkali penulis lalai. Terima kasih untuk pengampunan dan penyertaan yang tidak terhingga bagi penulis.
2. Ayah dan Ibu untuk SEMUA SUPPORTNYA, Mas Dika, Adit, Arief, dan segenap keluarga yang memberikan kekuatan.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Artbanu Wishnu Aji., S.Sn.,M.Sn. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah berkenan sering saya temui untuk asistensi dan memberi masukan, kritik, dan saran untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., S.A. selaku ketua program studi Desain Interior
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A. selaku ketua jurusan Desain.
7. Teh Yuyu Rubiyanti, M.Sn., selaku Dosen Wali yang memberikan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir saya.
8. Seluruh jajaran dosen program studi Desain Interior untuk masa 4 tahun saya menimba ilmu di perkuliahan, untuk bimbingan dan masukannya hingga akhir.

9. Segenap staff Museum Jenderal Sudirman Yogyakarta atas izin penggunaan museum sebagai objek Tugas Akhir, survey dan data-data yang diberikan, dan waktu yang diberikan untuk konsultasi dan wawancara.
10. Teman-teman yang memberi saya kekuatan, Mas Billy selaku Editor dari *platform* komik Ciayo, tim studio YBS yang sama-sama berjuang dengan Tugas Akhirnya, Mas Singgih, Mas Ilham, Danthis, dan Niti selaku tim sukses TA saya. Ana dan Yesi yang mendukung dan memotivasi dari awal hingga akhir TA saya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I – PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II – PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
a. Pengertian Museum	7
b. Standar Organisasi Ruang pada Museum	9
c. Museum Sebagai Salah Satu Bangunan Cagar.....	10
2. Tinjauan Pustaka Khusus	11
a. Discovery Learning	11
b. Panel dalam Komik	13
c. <i>De Stijl</i>	16

B. Program Desain.....	17
1. Tujuan Desain.....	17
2. Sasaran Desain	17
3. Data	17
a. Deskripsi Umum Proyek.....	17
b. Data Non Fisik.....	18
c. Data Fisik.....	20
d. Data Literatur.....	28
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	36
BAB III – PERMASALAHAN DESAIN	39
A. Pernyataan Permasalahan.....	39
B. Ide Solusi Desain	39
1. Konsep Perancangan	39
2. Tema Perancangan	41
3. Gaya Perancangan	42
4. Keunggulan Konsep	43
BAB IV – PENGEMBANGAN DESAIN	45
A. Alternatif Desain	45
1. Alternatif Penataan Ruang.....	45
a. <i>Zoning</i> dan Sirkulasi	45
b. Layout	47
2. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	48
a. Rencana Lantai	48
b. Rencana Dinding	49
c. Rencana Plafond	50
3. Alternatif Pengisi Ruang	51

4. Alternatif Tata Kondisi Ruang	65
a. Pencahayaan	65
b. Penghawaaan	69
5. Alternatif Estetika.....	72
a. Bentuk	72
b. Komposisi Warna.....	73
c. Komposisi Material	74
B. Hasil Desain	74
1. Area <i>lobby</i> Museum	74
2. Ruang Pamer Museum	76
a. Area Pengenalan	76
b. Area Rumah Jenderal	77
c. Ruang Kelas	80
d. Ruang Perjanjian	81
e. Ruang Agresi Militer Belanda 1	82
f. Ruang Panti Rapih.....	83
g. Ruang Koleksi Kendaraan	85
h. Ruang Sobo dan Gunung Kidul	87
i. Ruang Diorama Gerilya	89
j. Ruang Koleksi Pribadi	90
k. Ruang Memoriam	91
BAB V – PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
DAFTAR LAMPIRAN	97
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain.....	3
Gambar 2. Contoh Penerapan Panel dalam Komik	14
Gambar 3. Peta Lokasi Museum Jenderal Sudirman.....	18
Gambar 4. Struktur Organisasi Staff Museum Jenderal Sudirman	19
Gambar 5. Existing Museum Jenderal Sudirman	20
Gambar 6. Ruang Lingkup Pengerjaan	21
Gambar 7. Sirkulasi pengunjung	22
Gambar 8. Lantai Teras Bangunan Utama	23
Gambar 9. Motif Tegel di Tiap Kamar.....	23
Gambar 10. Motif Tegel di Bangunan Sayap Kiri dan Kanan	24
Gambar 11. Motif Tegel penghias bangunan utama	24
Gambar 12. Elemen Dekor Beberapa Ruangan.....	25
Gambar 13. Plafon di Bangunan Utama.....	25
Gambar 14. Plafon Ruang Diorama	26
Gambar 15. Musholla Museum Jenderal Sudirman	27
Gambar 16. Standar Ukuran Display Karya.....	31
Gambar 17. Standar Ukuran Bidang-Bidang Pandang.....	31
Gambar 18. Teknik untuk Pencahayaan Buatan.....	33
Gambar 19. Mindmapping	40
Gambar 20. Ilustrasi Konsep yang akan diterapkan.....	41
Gambar 21. Sketsa Ide untuk Vitrin	42
Gambar 22. Sketsa Ilustrasi untuk Vitrin di Ruang Utama.....	42

Gambar 23. Penerapan alat interaktif	44
Gambar 24. <i>Bubble Diagram</i>	45
Gambar 25. Alternatif 1 <i>Bubble Plan</i> dan Sirkulasi.....	46
Gambar 26. Alternatif 2 <i>Bubble Plan</i> dan Sirkulasi.....	46
Gambar 27. Alternatif Layout 1	47
Gambar 28. Alternatif Layout 2	47
Gambar 29. Alternatif Layout 3	48
Gambar 30. Alternatif Rencana Lantai 1.....	49
Gambar 31. Alternatif Rencana Lantai 2.....	49
Gambar 32.Referensi Rancangan Dinding	50
Gambar 33. Penerapan Rancangan Desain Dinding.....	50
Gambar 34. Penerapan Rancangan Desain Plafond	51
Gambar 35. Referensi Penerapan <i>Pegboard</i>	64
Gambar 36. Penerapan <i>Pegboard</i> pada Vitrin.....	64
Gambar 37. Stilasi Bentuk.....	73
Gambar 38. Skema Warna.....	73
Gambar 39. Skema Bahan	74
Gambar 40. Foto Area yang Akan Menjadi Area <i>lobby</i>	75
Gambar 41. Hasil Desain Area <i>lobby</i>	75
Gambar 42. Foto Area yang Akan Menjadi Area Pengenalan	76
Gambar 43. Hasil Desain Area Pengenalan	76
Gambar 44. Foto Area yang Akan Menjadi Area Rumah Jenderal.....	77
Gambar 45. Foto Area yang Akan Menjadi Area Rumah Jenderal.....	77
Gambar 46. Hasil Desain Area Rumah Jenderal	78
Gambar 47. Hasil Desain Area Rumah Jenderal	78

Gambar 48. Hasil Desain Area Rumah Jenderal	79
Gambar 49. Hasil Desain Area Rumah Jenderal	79
Gambar 50. Hasil Desain Area Rumah Jenderal	80
Gambar 51. Foto Ruang Kelas	80
Gambar 52. Hasil Desain Ruang Kelas	81
Gambar 53. Hasil Desain Ruang Kelas	81
Gambar 54. Foto Ruang Perjanjian	82
Gambar 55. Hasil Desain Ruang Perjanjian	82
Gambar 56. Foto Ruang Agresi Militer Belanda 1	83
Gambar 57. Hasil Desain Ruang Agresi Militer Belanda 1	83
Gambar 58. Foto Ruang Panti Rapih.....	84
Gambar 59. Foto Ruang Panti Rapih.....	84
Gambar 60. Hasil Desain Ruang Panti Rapih	85
Gambar 61. Hasil Desain Ruang Panti Rapih	85
Gambar 62. Foto Ruang Kendaraan	86
Gambar 63. Hasil Desain Ruang Kendaraan	86
Gambar 64. Hasil Desain Ruang Kendaraan	87
Gambar 65. Foto Ruang Sobo dan Gunung Kidul	87
Gambar 66. Foto Ruang Sobo dan Gunung Kidul	88
Gambar 67. Hasil Desain Ruang Sobo dan Gunung Kidul	88
Gambar 68. Hasil Desain Desain Ruang Sobo dan Gunung Kidul	89
Gambar 69. Foto Ruang Diorama Gerilya	89
Gambar 70. Hasil Desain Ruang Diorama Gerilya	90
Gambar 71. Hasil Desain Ruang Diorama Gerilya	90
Gambar 72. Foto Ruang Koleksi Pribadi	91

Gambar 73. Hasil Desain Ruang Koleksi Pribadi	91
Gambar 74. Foto Ruang Memoriam.....	92
Gambar 75. Hasil Desain Ruang Memoriam	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Standar Kebutuhan Ruang Museum Berdasar Pembagian Zona	9
Tabel 2. Tingkat Cahaya Ruang Museum	32
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Dan Kriteria Museum Jenderal Sudirman	36
Tabel 4. Daftar Furnitur <i>Manufactured</i>	52
Tabel 5. Daftar Furnitur Kostum	55
Tabel 6. Tabel Perhitungan Lampu	65
Tabel 7. Tabel Pehitungan PK AC	69

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan rapat Koordinasi Pengelolaan Museum yang digelar di Jakarta, Rabu (10/10/2018) Indroyono Soesilo, selaku *keynote speaker* dan juga Mantan Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman yang dimuat di dalam artikel situs web berita Tirto.Id dengan judul “Pemerintah Dorong Minat Generasi Milenial untuk Kunjungi Museum”, menuturkan bahwa museum-museum di Indonesia saat ini harus memperhatikan generasi milenial yang saat ini menjadi salah satu potensi pasar untuk sektor pariwisata. Generasi milenial ini memiliki minat untuk melakukan eksplorasi dan *travelling* dan mereka juga pintar, memiliki jaringan, dan juga aktif menggunakan media sosial. Ungkapan tersebut sejalan dengan hasil data terakhir pengunjung Museum Jenderal Sudirman yang tercatat dari bulan Januari 2018 hingga pertengahan Agustus 2018 sebelum museum ditutup sementara untuk melakukan rehabilitasi, yang menunjukkan mayoritas pengunjung yang mendatangi Museum Jenderal Sudirman rata-rata masih di bangku sekolah terutama SD dan SMP.

Dimuat dalam penelitian David Anderson dan timnya yang diunggah di dalam website *researchgate* yang berjudul “*Children’s Museum Experiences: Identifying Powerful Mediator of Learning*” menyebutkan selain menjadi sarana rekreasi, museum juga merupakan tempat yang baik untuk anak-anak belajar. Tak hanya menambah wawasan saja, penelitian Anderson menunjukkan museum juga bermanfaat dalam perilaku sosial anak, peningkatan aspek kognitif, dan estetika.

Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman atau yang biasa disebut dengan Museum Jenderal Sudirman adalah museum memorial yang dimaksudkan untuk mengenang jasa-jasa almarhum Jenderal Sudirman sebagai salah seorang Pahlawan Indonesia yang memiliki andil besar dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Bangunan museum ini didirikan pada masa pemerintahan kolonial Belanda di tahun 1890. Pada awalnya gedung ini dipergunakan sebagai rumah dinas Mr. Wijnchenk, seorang pejabat keuangan

Pura Paku Alaman. Bangunan tersebut mengalami perubahan fungsi beberapa kali hingga akhirnya bangunan tersebut dipergunakan sebagai rumah kediaman Jenderal Sudirman pada tanggal 18 Desember 1945 sampai tanggal 19 Desember 1948 setelah dilantik menjadi Panglima Besar Tentara Keamanan Rakyat. Pada tanggal 17 Juni 1968 sampai 30 Agustus 1982 digunakan sebagai Museum Angkatan Darat hingga Museum Angkatan Darat Dipindahkan ke gedung bekas Makorem 072/Pamungkas. Selanjutnya sejak tahun 1982 baru resmi digunakan sebagai memorial museum “Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman”.

Berdasarkan data statistik pengunjung Museum Jenderal Sudirman di tahun 2018, 70% pengunjung museum rata-rata anak sekolah dengan persentase paling banyak jatuh ke anak Sekolah Menengah Pertama. Hal ini menandakan bahwa museum tematik pahlawan masih diminati anak-anak. Namun demikian, seiring berkembangnya teknologi edukasi rekreasi yang sejalan dengan perkembangan anak generasi sekarang, museum pun juga dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan tata pameran maupun teknologi edukasi masa kini. Untuk itu pengoptimalan Fungsi Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman dibutuhkan. Perlu adanya pertimbangan prinsip-prinsip desain interior tata pameran museum yang bertolak dari tiga faktor penting, yaitu: faktor koleksi, faktor manusia sebagai pengunjung, dan faktor sarana pameran. Ketiga faktor ini kait berkaitan hubungannya dan tidak dapat dipisah-pisahkan, dan juga perlu adanya pertimbangan penyajian tata pameran yang naratif dan edukatif agar anak maupun generasi milenial tertarik untuk melakukan pembelajaran di dalam Museum.

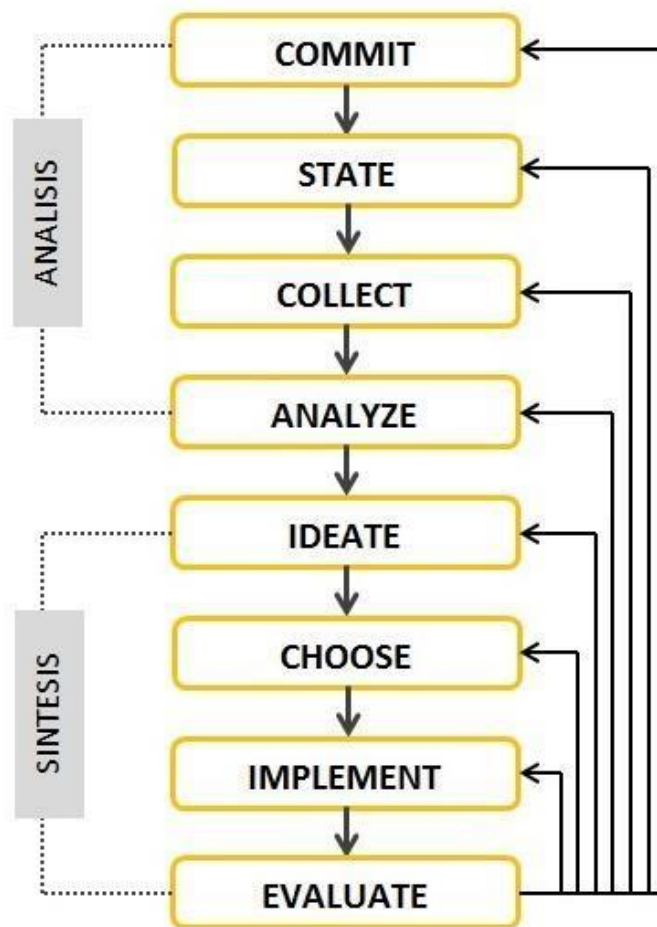
B. Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Desain adalah cara memecahkan masalah dengan kemampuan kreatif yang menggunakan seni dan ilmu untuk memberi solusi. Desain Interior yang baik perlu adanya proses perancangan yang dilakukan. Proses merancang interior meliputi beberapa hal yaitu mendefinisikan masalah, menghasilkan solusi, mengevaluasi alternatif, dan menerapkan solusi. Proses tersebut terkadang merupakan upaya sadar atau alam bawah sadar desainer yang digunakan pada tiap proyek. Banyak penelitian yang menjelaskan hal tersebut sebagai

metodologi desain. Penelitian tersebut kritis menganalisis, mengevaluasi, membandingkan proses desain, dan mengusulkan metode alternatif untuk pemecahan masalah secara kreatif sehingga meningkatkan kualitas proses desain.

Menurut Rosemary Kilmer dalam bukunya yang berjudul “*Designing Interior*”, proses desain dibagi menjadi dua tahap. Pertama adalah analisis, bertujuan mengidentifikasi masalah yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana agar lebih mudah dipahami. Yang kedua adalah sintesis, bertujuan menyatukan bagian-bagian yang sudah dipahami sebelumnya agar dapat menemukan solusi untuk diimplementasikan. Pada tahap ini akan tersusun ide-ide penciptaan sesuatu sebagai solusi dari masalah yang ada. Dua tahap tersebut dibagi menjadi delapan langkah.



Gambar 1. Proses Desain
(Sumber: Kilmer, 1992)

2. Metode Desain

a. Menerima masalah (*Commit*)

Tahap pertama dalam proses desain, penulis harus memiliki masalah dan menyadari permasalahannya. Penulis harus mengerti benar bahwa dia menerima masalah di Museum Jenderal Sudirman sebagai tanggung jawab besar dan perlu dikerjakan dengan komitmen yang tinggi.

b. Mencari masalah (*State*)

Pada tahap ini penulis diwajibkan mengidentifikasi masalah yang diterima di Museum Jenderal Sudirman dan mengelompokkannya menjadi bagian-bagian yang lebih mudah untuk dipahami. Penulis harus menyadari bahwa sub-masalah ini memiliki solusi yang khusus tetapi tetap memiliki keterkaitan dengan solusi lainnya.

c. Mengumpulkan fakta (*Collect*)

Setelah penulis memiliki pemahaman yang jelas mengenai masalah yang sudah diidentifikasi, penulis mengumpulkan fakta yang ada di lapangan, berupa data fisik dan data non fisik. Penulis juga membutuhkan data literatur yang sesuai dengan pokok permasalahan yang ada di Museum tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara, contohnya melakukan wawancara dengan Kepala Museum, Staff, atau memanfaatkan teknologi internet. Pengumpulan data dengan survey lapangan wajib hukumnya bagi penulis untuk mendapatkan gambaran penanganan permasalahan secara langsung.

d. Menganalisa data (*Analyze*)

Ketika semua data sudah terkumpul, penulis kemudian mampu mengolah data yang ada menjadi suatu pedoman dalam memberikan solusi. Solusi seorang desainer merupakan suatu produk yang memiliki nilai estetis, ergonomi, dan fungsional. Unsur tersebut harus sesuai dengan solusi dari hasil analisa. Pemilihan aspek-aspek maupun elemen interior juga harus sesuai dengan solusi tersebut.

e. Mencari ide (*Ideate*)

Tahap ini merupakan tahap yang paling menarik dalam proses mendesain. Karakteristik desainer dapat terlihat jelas pada tahap ini. Desainer memiliki wewenang penuh untuk menentukan bentuk estetis, ergonomik, dan fungsi. Terkadang tuntutan kreatifitas dalam desain tidak sesuai dengan kondisi dan harus menyesuaikan dengan fakta yang ada di lapangan. Ide-ide yang tercipta harus menjadi sebuah pemecah masalah terbaik untuk pengguna ruang.

Dalam mencari ide, penelitian ini menggunakan langkah-langkah berikut:

- 1) Menetapkan konsep dan seberapa baik ide-ide itu bisa diorganisir dan diselesaikan dalam waktu tertentu.
- 2) Menentukan kebutuhan tenaga profesional yang dibutuhkan pada tiap bidangnya
- 3) Menorganisir gagasan, prinsip, dan rangka kerja yang digunakan untuk memandu proses pembentukan ide.
- 4) Membuat lingkungan diskusi yang nyaman untuk jalannya sesi kreasi.
- 5) Memulai pembentukan ide dan memfasilitasinya, seperti peralatan, bahan eksplor bentuk, teknologi untuk mencari referensi dan hal lainnya yang mendorong kreatifitas.
- 6) Menghasilkan banyak konsep dengan waktu yang tersedia.
- 7) Mencatat dan merangkum hasil pembentukan ide menggunakan sketsa komunikatif.

f. Memilih alternatif (*Choose*)

Alternatif desain diperlukan sebagai langkah antisipasi karena ide-ide desainer perlu dilakukan pemilahan agar mendapat ide yang paling sesuai dari ide-ide yang diciptakan. Alternatif tersebut disandingkan satu sama lain dengan memperhatikan beberapa poin yang sudah ditentukan di tahap sebelumnya.

Pada perancangan ini penulis memilih alternatif konsep menggunakan tahap sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan semua konsep yang dihasilkan dari sesi kreasi.

- 2) Menormalisasikan konsep dengan membandingkan kesepakatan yang dibuat sebelum proses kreasi.
- 3) Menyortir konsep-konsep yang sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat.
- 4) Sempurnakan konsep yang telah dikelompokkan atau menghasilkan konsep baru dari konsep yang sudah disortir.
- 5) Ulas kembali konsep terpilih.

g. Penerapan ide (*Implement*)

Ide terpilih akan diterapkan dalam bentuk fisik berupa gambar, sketsa, rendering, serta bentuk lain agar bisa dipresentasikan ke klien berupa kepala museum. Proses desain tidak berhenti pada ide kreatif tetapi sampai pada ide tersebut terwujud. Presentasi yang baik harus disertai ilustrasi desain yang baik agar keinginan desainer dan idenya tersampaikan ke klien dengan baik. Tahap ini merupakan cara bagaimana agar klien memberi persetujuan pada desainer untuk melanjutkan proyek tersebut.

h. Evaluasi desain (*Evaluate*)

Tahap ini merupakan ulasan mengenai proses desain yang sudah dilakukan dalam memecahkan masalah. Evaluasi juga berguna untuk meninjau kembali apa yang sudah dilakukan dan dipelajari. Penelitian ini menggunakan evaluasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat daftar konsep yang akan dievaluasi.
- 2) Membuat kriteria khusus untuk pengujian konsep seperti fungsi, ergonomik, ramah lingkungan, dan sebagainya.
- 3) Membuat diagram penilaian.
- 4) Menilai konsep dengan kriteria yang ada.
- 5) Mengelompokkan konsep dengan evaluasi yang sudah dihasilkan.
- 6) Menganalisa konsep.
- 7) Mendiskusikan hasil evaluasi konsep.