

PERANCANGAN INTERIOR

SEKOLAH ALAM PACITAN



PERANCANGAN

Bahij Zufar Zain

NIM 1512012023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH ALAM PACITAN diajukan oleh Bahij Zufar Zain, NIM 1512012023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2020.

Pembimbing I/ Anggota

Dr. Suastiwi, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002 /NIDN 0002085909

Pembimbing II/ Anggota

Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129200604 1 003 /NIDN 0029117906

Cognate/ Anggota

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129200501 1 001 /NIDN 0029017304

Ketua Program Studi/ Anggota

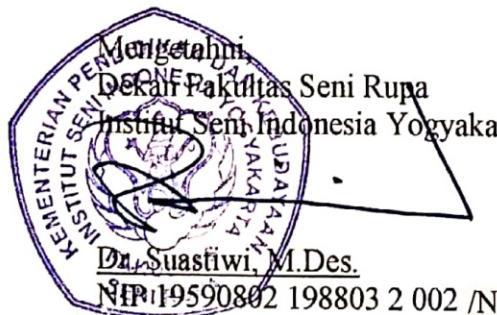
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 /NIDN 0030087304

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dilembar daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Januari 2020

Bahij Zufar Zain

NIM 1512012023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat 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. Rasa Syukur yang tiada tara kepada Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, dan kelancaran dalam penyelesaian tugas akhir.
2. Ibu Zakiyah Hamidah dan Bapak Triyono yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada penulis.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., dan Mas Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Pengurus Yayasan Alam Permadani selaku pemilik dan pengelola Sekolah Alam Pacitan.
7. Kepala sekolah beserta guru dan staff Sekolah Alam Pacitan.
8. Teman-teman Sak Omah 2015 untuk solidaritas dan dukungannya.
9. Dhina selaku penyemangat yang selalu mensupport.

10. Teman-teman seperjuangan; Fajar, Arin, Lina, Ipul, Rana, Miya, Loka, Vidi, dan lainnya yang telah membantu, menyemangati, dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses penggerjaan tugas akhir dengan sabar.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses penggerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Yogyakarta, 7 Januari 2020

Bahij Zufar Zain

Abstrak

Sekolah Alam (*School Of Exploring*) Pacitan merupakan sekolah dasar swasta yang mengusung konsep pendidikan berbasis alam dan lingkungan hidup. Sekolah Alam Pacitan mendidik anak untuk tumbuh menjadi manusia berkaratker, pribadi yang mampu membaur dan memanfaatkan alam, serta mencintai dan peduli terhadap lingkungan. Dalam penerapan berbasis alam dan lingkungan hidup secara disiplin ilmu sudah dapat dicapai oleh Sekolah Alam Pacitan, akan tetapi dalam hal aspek interior dan kebutuhan ruang di Sekolah Alam Pacitan belum dapat mencerminkan citra dari Sekolah Alam itu tersendiri. Kondisi yang ada masih tampak seperti sekolah-sekolah formal pada umumnya. Hal ini dapat mengurangi pengalaman siswa terhadap pendidikan di lingkungan sekolah alam. Dengan kondisi tersebut, maka perancang mengangkat konsep “Berguru Kepada Alam”. Konsep ini bertujuan membawa alam lebih dekat dengan siswa melalui perancangan interior yang modern serta *sustainable*. Konsep tersebut didukung dengan desain yang bersifat *moveable* yang diterapkan pada furniture yang bersifat mobile dan mudah dipindahkan yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci : Sekolah Alam, Green School, Sustainable, Moveable

Abstract

Sekolah Alam (School Of Exploring) Pacitan is a private elementary school that carries the concept of nature-based education and the environment. Sekolah Alam Pacitan educates children to grow up to become human beings who are corroded, personal who are able to blend and use nature, and love and care for the environment. In the application of nature-based and environmental discipline in the discipline can already be achieved by . Sekolah Alam Pacitan, but in terms of interior aspects and space requirements in . Sekolah Alam Pacitan can not reflect the image of the School of Nature itself. The existing conditions still look like formal schools in general. This can reduce the experience of students towards education in an environment School of Nature. With these conditions, the designer raised the concept of "Berguru Kepada Alam" .. Through this concept, tradition and modernity are bandaged. This concept aims to bring nature closer to students through modern and sustainable interior design. The concept is supported by moveable designs that are applied to furniture that is mobile and easy to move that is tailored to the needs of teaching and learning activities.

Keywords: Nature School, Green School, Sustainable, Moveable

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan Keaslian.....	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus.....	9
B. Program Desain	12
1. Tujuan Desain	12
2. Sasaran Desain	12
3. Data	12
4. Daftar Kebutuhan Sekolah Alam Pacitan.....	38
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	43
A. Pernyataan Masalah.....	43
B. Ide Solusi Desain.....	43
1. Konsep Perancangan	43
2. Tema Perancangan	45
3. Gaya Perancangan	46
BAB IV HASIL DESAIN	
A. Alternatif Desain	48

1.	Alternatif Penataan Ruang	48
2.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	58
3.	Alternatif Estetika Ruang	62
4.	Alternatif Pengisi Ruang	66
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	72
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	78
C.	Hasil Desain	78
BAB V KESIMPULAN		
A.	Kesimpulan.....	90
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN		93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Tahapan Perancangan.....	5
Gambar 2. 1 Logo Sekolah Alam Pacitan	12
Gambar 2.2 Lokasi Sekolah Alam Pacitan di pusat kota	13
Gambar 2.3 Lokasi Sekolah Alam Pacitan dan keadaan sekitar site ..	14
Gambar 2.4 Struktur organisasi Yayasan Alam Permadihni.....	16
Gambar 2.5 Struktur organisasi Sekolah Alam Pacitan	16
Gambar 2.6 Denah Eksisting Lantai 1, Sekolah Alam Pacitan.....	19
Gambar 2.7 Denah Eksisting Lantai 2, Sekolah Alam Pacitan.....	20
Gambar 2.8 Foto Ruang Guru.....	22
Gambar 2.9 Foto Area Ruang Guru	22
Gambar 2.10 Foto Area Ruang Guru	23
Gambar 2.11 Eksisting Area Ruang Guru	23
Gambar 2.12 Foto Ruang Kesenian “Sasono Alit”	24
Gambar 2.13 Foto Ruang Kesenian “Sasono Alit”	24
Gambar 2.14 Eksisiting Area Ruang Kesenian “Sasono Alit”	25
Gambar 2.15 Foto Pantry	26
Gambar 2.16 Foto Pantry	26
Gambar 2.17 Foto Pantry	27
Gambar 2.18 Eksisting Area Pantry.....	27
Gambar 2.19 Foto Aula “Sasono Agung”	28
Gambar 2.20 Foto Aula “Sasono Agung”	28
Gambar 2.21 Eksisting Area Aula “Sasono Agung”	29
Gambar 2.22 Foto Perpustakaan	30
Gambar 2.23 Foto Perpustakaan	30
Gambar 2.24 Foto Perpustakaan	31
Gambar 2.25 Eksisting Perpustakaan.....	31
Gambar 2.26 Foto Area Aula Atas.....	32
Gambar 2.27 Eksisting Area Aula Atas	32
Gambar 2.28 Foto Area Kelas “Sasono Pamulangan”	33
Gambar 2.29 Foto Ruang Kelas	33
Gambar 2.30 Foto Area Kelas “Sasono Pamulangan”	34

Gambar 2.31 Foto Area Kelas Lantai 1 Dalam Proses Pembangunan	34
Gambar 2.32 Foto Area Kelas Lantai 2 Dalam Proses Pembangunan	35
Gambar 2.33 Eksisting Area Ruang Kelas.....	35
Gambar 2.34 Tabel Hubungan Antar Ruang.....	36
Gambar 3.1 <i>Mindmap Ideation</i>	44
Gambar 3.2 Sketsa Ide Visualisasi Konsep.....	45
Gambar 3.3 Sketsa Ide <i>Nature x Culture</i>	46
Gambar 4.1 <i>Zoning</i> area ruang guru lantai 1.....	48
Gambar 4.2 <i>Zoning</i> area ruang guru lantai 2.....	49
Gambar 4.3 <i>Zoning</i> area ruang kesenian "Sasono Alit" dan pantry....	49
Gambar 4.4 <i>Zoning</i> area aula "Sasono Agung"	50
Gambar 4.5 <i>Zoning</i> area perpustakaan.....	50
Gambar 4.6 <i>Zoning sample</i> area kelas 1, 3, dan 6	51
Gambar 4.7 <i>Layout</i> alternatif ruang guru lantai 1	52
Gambar 4.8 <i>Layout</i> ruang guru lantai 1 terpilih	52
Gambar 4.9 <i>Layout</i> alternatif ruang guru lantai 2	53
Gambar 4.10 <i>Layout</i> ruang guru lantai 2 terpilih.....	53
Gambar 4.11 <i>Layout</i> alternatif ruang kesenian "Sasono Alit" dan Pantry	54
Gambar 4.12 <i>Layout</i> ruang kesenian "Sasono Alit" dan Pantry terpilih	54
Gambar 4.13 <i>Layout</i> alternatif aula "Sasono Agung".....	55
Gambar 4.14 <i>Layout</i> aula "Sasono Agung" terpilih.....	55
Gambar 4.15 <i>Layout</i> alternatif ruang perpustakaan	56
Gambar 4.16 <i>Layout</i> ruang perpustakaan terpilih	56
Gambar 4.17 <i>Layout</i> alternatif ruang kelas lantai 1	57
Gambar 4.18 <i>Layout</i> ruang kelas lantai 1 terpilih	57
Gambar 4.19 <i>Layout</i> alternatif ruang kelas lantai 2	58
Gambar 4.20 <i>Layout</i> ruang kelas lantai 2 terpilih	58
Gambar 4.21 Alternatif rencana lantai 1	59
Gambar 4.22 Alternatif rencana lantai 2	60
Gambar 4.23 Rencana Dinding	61

Gambar 4.24 Rencana Plafon.....	62
Gambar 4.25 Moodboard Suasana Ruang.....	63
Gambar 4.26 Moodboard Skema Material.....	64
Gambar 4.27 <i>Breakdown</i> Pemilihan Warna.....	65
Gambar 4.28 Stilasi Bentuk	66
Gambar 4.29 Desain Meja Kelas	68
Gambar 4.30 Desain Loker Kelas	69
Gambar 4.31 Desain Rak Perpustakaan	69
Gambar 4.32 Desain Rak Buku Perpustakaan	70
Gambar 4.33 Desain Meja Resepsionis	70
Gambar 4.34 Desain Rak Buku Perpustakaan Oval.....	71
Gambar 4.35 Contoh pencahayaan di ruang kelas 1 pada pagi hari ...	73
Gambar 4.36 Contoh pencahayaan di ruang kelas 1 pada siang hari..	73
Gambar 4.37 Contoh penghawaan alami di ruang kelas 1	77
Gambar 4.38 Foto area ruang kelas 1.....	79
Gambar 4.39 Hasil render ruang kelas 1	79
Gambar 4.40 Foto area ruang kelas 3.....	80
Gambar 4.41 Hasil render ruang kelas 3	80
Gambar 4.42 Foto area ruang kelas 5.....	81
Gambar 4.43 Hasil render ruang kelas 5	81
Gambar 4.44 Foto area ruang guru	82
Gambar 4.45 Hasil render area ruang guru	82
Gambar 4.46 Foto area ruang guru	83
Gambar 4.47 Hasil render area ruang guru	83
Gambar 4.48 Hasil render area ruang kepala sekolah.....	84
Gambar 4.49 Foto area ruang kesenian.....	85
Gambar 4.50 Hasil render ruang kesenian	85
Gambar 4.51 Foto area pantry.....	86
Gambar 4.52 Hasil render area pantry	86
Gambar 4.53 Foto aula “Sasono Agung”	87
Gambar 4.54 Hasil render aula “Sasono Agung”	87
Gambar 4.55 Foto area perpustakaan.....	88

Gambar 4.56 Hasil render area perpustakaan	89
Gambar 4.57 Hasil render area perpustakaan	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengguna Ruang di Sekolah Alam Pacitan.....	17
Tabel 2.2 Lingkup Perancangan.....	21
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Sekolah Alam Pacitan	38
Tabel 4.1 Daftar <i>furniture</i> pabrikasi.....	66
Tabel 4.2 Daftar <i>Equipment</i>	71
Tabel 4.3 Daftar Jenis Lampu	74

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jika berbicara tentang pendidikan, tentunya pendidikan merupakan sesuatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan sebuah modal penting untuk menghadapi kehidupan di zaman seperti ini. Pendidikan dalam arti yang secara umum adalah suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Semakin berkembangnya zaman yang diiringi dengan pengaruh global membuat pola-pola pendidikan semakin beragam, termasuk di Indonesia itu sendiri. Dewasa ini semakin banyak bentuk pendekatan-pendekatan dalam proses pendidikan yang diterapkan di sekolah. Di Kabupaten Pacitan sendiri sudah mulai banyak bermunculan sekolah-sekolah yang menawarkan berbagai pendekatan dalam konteks pembelajaran dan pendidikannya. Salah satunya adalah pendidikan yang berbasis peduli terhadap lingkungan hidup. Hal ini relevan, apabila melihat kondisi lingkungan Sekolah Alam Pacitan yang dikelilingi area persawahan asri sehingga menjadikan edukasi berbasis lingkungan hidup dapat dicapai.

Sekolah Alam (*School Of Exploring*) Pacitan merupakan sekolah yang mengusung konsep pendidikan berbasis alam dan lingkungan hidup. Sekolah Alam Pacitan mendidik anak untuk tumbuh menjadi manusia berkarakter, pribadi yang mampu membaur dan memanfaatkan alam, serta mencintai dan peduli terhadap lingkungan. Sekolah Alam Pacitan menjadikan alam sebagai sumber belajar yang diintegrasikan dengan empat pilar pendidikan : Ilmu, Karakter, Leadership, dan Enterpreneurship. Sekolah Alam Pacitan juga konsisten dalam pemanfaatan potensi lokal dan sumber daya alam sebagai sarana kegiatan pembelajaran.

Berbicara tentang sekolah yang mengusung pendidikan berbasis alam dan lingkungan hidup, Sekolah Alam Pacitan dalam penerapannya mengusung kurikulum berbasis lingkungan hidup (Adiwiyata) serta berpedoman kepada prinsip-prinsip sekolah alam. Sekolah Alam Pacitan memiliki komitmen dalam pengembangan edukasi siswa baik secara pengalaman edukasi kognitif maupun pengalaman edukasi motorik. Edukasi kognitif diimplementasikan melalui edukasi pembelajaran di kelas seperti pada sekolah dasar pada umumnya. Sedangkan pembelajaran edukasi motorik diterapkan pada edukasi yang bersifat pengalaman belajar sambil bermain dan aktifitas yang berkaitan dengan kegiatan outdoor dan *based on science*. Sekolah Alam Pacitan juga memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa melalui kegiatan pembelajaran *active learning*.

Edukasi kognitif dan edukasi motorik masing-masing memiliki kelebihan serta kelemahan tersendiri. Melihat kedua aspek pembelajaran tersebut menyebabkan kerancuan pada anak dalam hal konsistensi kenyamanan dan perkembangan anak dalam belajar. Kedua proses pembelajaran tersebut menyebabkan siswa yang kurang nyaman ketika belajar di dalam kelas karena terlalu asik belajar secara langsung di luar kelas. Di dalam kelas, siswa kurang dapat leluasa dalam mengembangkan ruang gerak dalam belajar dalam rangka penerapan kegiatan belajar *active learning*. Kondisi ruang kelas yang ada masih seperti ruang kelas sekolah-sekolah formal pada umumnya dan belum dapat mengakomodir ruang gerak siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar yang bersifat *active learning*. Selain itu ruang kelas masih terlalu gelap secara pencahayaan serta masih menggunakan furnitur kayu yang rigid dan tentunya mengganggu aktifitas belajar siswa yang pada dasarnya belajar secara mobile di dalam kelas. Untuk itu dibutuhkan ruang yang dapat memberikan kesan dan keleluasaan bagi siswa khususnya dalam upaya tercapainya kegiatan belajar *active learning*.

Disisi lain dalam mewujudkan nilai-nilai dari empat pilar pendidikan yang dianut oleh Sekolah Alam Pacitan tersebut, juga masih kurangnya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang dan membentuk karakter-karakter siswa sesuai

empat pilar pendidikan yang terintegrasi dengan pendidikan yang berbasis alam. Fasilitas-fasilitas tersebut diaplikasikan berupa elemen furnitur maupun elemen estetis dalam ruang. Pada perancangan ini, penulis ingin memberikan esensi akan pengalaman belajar yang juga bermain dengan tidak meninggalkan lingkup ruang dengan merespon alam sekitar sekolah melalui perancangan interior Sekolah Alam Pacitan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan Sekolah Alam Pacitan yang mengacu pada pendekatan pendidikan lingkungan hidup dan budaya adalah menggunakan proses desain dari Gail Lynn Hartwigsen, 1980 sebuah paradigma desain yang dalam sebuah penerapan metode desain dipengaruhi oleh perangkat/alat desain guna mendapatkan, mengatur, atau mengevaluasi informasi. Pada prosesnya mencakup beberapa langkah, diantaranya :

Langkah pertama yang dilakukan perancang dalam menjabarkan metode ini adalah mempelajari masalah yang harus dipecahkan dari apa yang dikeluhkan dari klien / pengguna ruang Sekolah Alam Pacitan. Dari masalah yang ada kita harus mencatat dan kemudian menguraikan apa saja yang dikeluhkan oleh pengguna ruang di Sekolah Alam Pacitan. Dari penguraian terhadap masalah-masalah yang sudah dicatat, permasalahan di Sekolah Alam Pacitan belum dapat dipecahkan seutuhnya.

Langkah lanjut yang dilakukan perancang adalah mengumpulkan segala informasi mengenai lingkup perancangan dan yang berhubungan dengan permasalahan yang ada. Dalam proses pengumpulan informasi ada beberapa langkah yang bisa dicapai, berikut langkah dalam proses pengumpulan informasi :

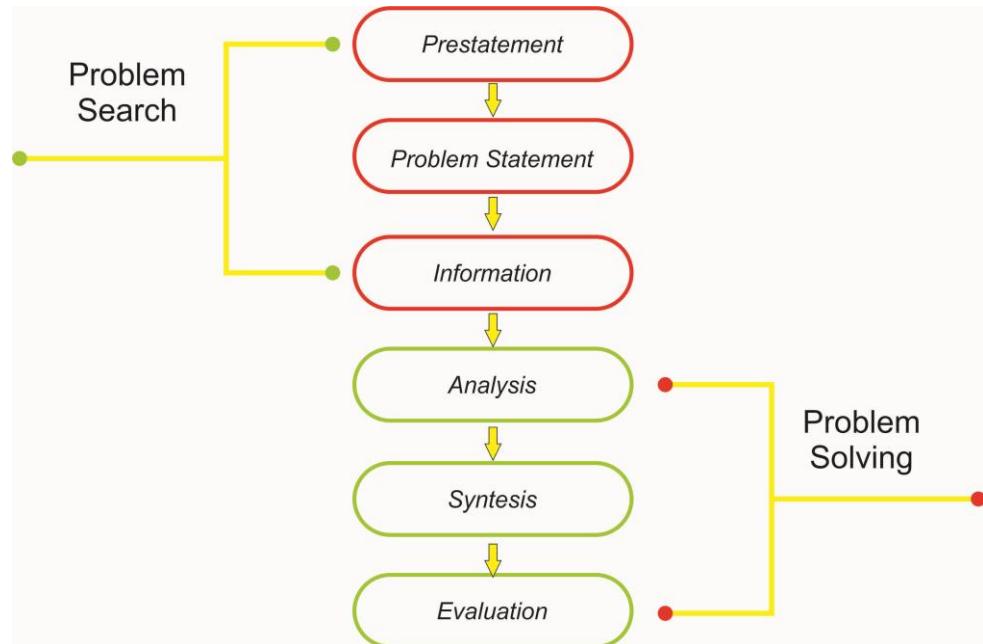
1. *Literature* : merupakan langkah pengumpulan informasi dari dokumen-dokumen, informasi tertulis dan keterangan-keterangan terkait.

2. *Experieced Person* : Kita bisa memperoleh informasi dari orang-orang yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi dari apa yang sebenarnya mereka ketahui dan alami. Proses ini bersifat individual dan dilakukan kepada beberapa orang yang bersangkutan.
3. *Observation* : Merupakan tahapan pengamatan langsung terhadap situasi terkait saat ini. Sifatnya penting untuk melengkapi dan mevalidasi data yang diperloeh.

Setelah data-data informasi terpenuhi maka tahapan selanjutnya adalah menganalisa data-data tersebut. Kemudian dapat untuk memulai menuliskan penetapan masalah beserta dugaan awal yang dihadapi berdasarkan data-data informasi yang diperoleh. Proses ini juga diharapkan dapat mendapatkan kesimpulan jawaban dari permasalahan yang diketahui.

Tahapan ini merupakan tahapan dimulainya penyusunan dan konseptualisasi proyek ke dalam bentuk visual (skematik desain). Pada proses ini dimulai membuat konsep, visualisasi material, penyusunan layout, pemilihan furnishing, material bahan dan lainnya. Intuisi, kreatifitas dan imajinasi mulai bekerja pada tahapan ini.

Pada proses evaluasi dapat dilakukan apabila pekerjaan sudah dilakukan. Meneliti ulang setiap tahapan-tahapan yang sudah dilalui sebelumnya. Disisi lain dapat juga memberikan pertanyaan yang terkait *review* terkait hasil yang sudah dikerjakan terhadap pihak yang bersangkutan.



Gambar 1.1 Diagram Tahapan Perancangan

Menurut Gail Lynn Hartwigsen, 1980

2. Metode Desain

- a. Metode Pengumpulan data dan Penelusuran masalah.

Menurut Gail Lynn Hartwigsen, pada proses pengumpulan data menggunakan beberapa cara, diantaranya dengan melakukan wawancara langsung terhadap pengguna ruang / *client*, pengambilan data di tempat sesuai *recorded there* untuk mendapatkan data fisik maupun data non-fisik, menggali informasi dari data / dokumen untuk mendapatkan literatur berdasarkan buku, jurnal maupun sumber tertulis lainnya yang berkaitan pendidikan berbasis lingkungan hidup dan pendidikan berbasis kebudayaan, serta pengamatan dan pengukuran langsung objek dengan menggunakan alat bantu meteran untuk mendapatkan data yang valid. Untuk mendapatkan solusi dari masalah dengan menerapkan “*partial solution*” merupakan kegiatan mengumpulkan item-item informasi untuk mendapatkan sebuah *statement* solusi dari setiap permasalahan yang kemudian dirangkai menjadi sebuah “*combined solution*”.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Penyusunan dan proses analisis programming dilakukan dengan membuat spekulasi atau kesimpulan awal yang dapat dijadikan pedoman untuk penyelesaian masalah dalam rancangan. Kemudian proses sistesis yang terdiri dari konseptualisasi proyek ke dalam bentuk skematik desain yakni skema-skema yang merujuk pada pemecahan masalah dan konsep perancangan.

Pada proses pencarian ide merujuk pada penyusunan bentuk skematik yang berupa diagram plan, pembuatan sketsa, *bubble diagram* yang pada umunnya untuk menunjukkan proporsi area, sirkulasi, dan batasan-batasan. Kemudian dilanjutkan dengan membuat dugaan pemecahan masalah melalui *verbal description* untuk menjabarkan pemecahan-pemecahan masalah. Pembuatan gambar, sketsa, deskripsi lisan, pembuatan model, atau bentuk visual lainnya harus berhubungan satu sama lain dalam proyek ini.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain memiki tujuan untuk menentukan keputusan dari desain akhir. Evaluasi merupakan tahapan peninjauan kembali desain yang sudah dikerjakan mengacu pada kelebihan dan kekurangannya, dan meninjau apakah sudah menjawab brief sesuai dengan keinginan klien dan dapat memecahkan permasalahan. Pada tahapan evaluasi ini juga dilakukan *ask yourself* yang mengacu berdasarkan apa yang sudah dikerjakan sehingga dapat diperoleh kesimpulan-kesimpulan yang sifatnya personal.