

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM REKOR
DUNIA INDONESIA SEMARANG**



PERANCANGAN

Oleh:

Batari Swasti Sadewa

NIM 1512008023

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

2020

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM REKOR DUNIA INDONESIA SEMARANG diajukan oleh Batari Swasti Sadewa, NIM 1512008023, 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 7 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Bambang Pramono, SSn., M.A

NIP. 19730830 200501 1 001 /NIDN 0030087304

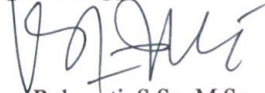
Pembimbing II/ Anggota



Anom Wibisono, SSn., M.Sc.

NIP. 19720314 199802 1 001 /NIDN 0014037206

Cognate/Anggota



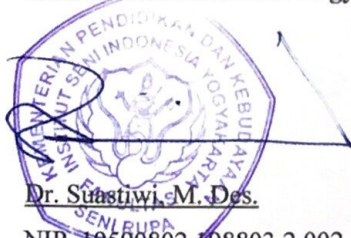
Yayu Rubyanti, S.Sn, M.Sn

NIP. 19860924 201404 2 001 /NIDN 0024098603

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwij, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

/NIDN 0002085909

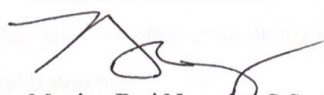
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, SSn., M.A

NIP. 19730830 200501 1 001 /NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A

NIP 19770315 200213 1 005 /NIDN 0015037702

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.

Laporan ini ditulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan Jurusan Desain Program Studi Strata I (Satu) Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu penulis dapat mencoba menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah dengan kenyataan, yaitu lingkungan kerja.

Penulis merasa dalam menyusun laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, sehingga penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan lainnya. Maka dari itu saran dan kritik sangat diharapkan untuk penulis agar lebih baik lagi ke depannya.

Penulisan ini tentu tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada;

1. Bapak Bambang Pramono, selaku Dosen Pembimbing Pertama dan sekaligus Ketua Program Studi Desain Interior yang telah bersedia membimbing penulis.
2. Bapak Anom Wibisono, selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, membagi wawasan dan pengetahuan, memberi semangat, serta memberi petunjuk dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh staf pengajar Insitut Seni Indonesia yang telah membimbing dan memberikan materi kepada penulis.
4. Bapak, Ibuk, dan segenap keluarga tercinta atas curahan kasih sayang, doa, dan dorongan baik moril maupun materil.

5. Seluruh pihak yang telah bersedia dengan ikhlas turun tangan membantu penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh teman dan kerabat yang sudah memberikan doa dan dukungan,
7. Serta seluruh orang baik yang telah membantu penulis selama ini yang tidak dapat ditulis satu persatu karena terlalu banyak orang baik di sekitar penulis.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta membalas kebaikan-kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dapat sampai di titik ini. Semoga penulisan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 7 Januari 2020

Penulis

Batari Swasti Sadewa

NIM 1512008023

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 sepanjang pengetahuan saya juga 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 dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Januari 2020

Penulis

Batari Swasti Sadewa

NIM 1512008023

ABSTRAK

Museum Rekor-Dunia Indonesia (MURI) Semarang merupakan lembaga yang didirikan oleh Jaya Suprana. Bertujuan untuk mengobarkan semangat kreatifitas dan kebanggaan nasional dari segenap komponen masyarakat Indonesia, menjadikan bangsa Indonesia menjadi besar, berdiri sama tinggi, duduk sama rendah, setara dengan bangsa – bangsa lain di dunia dengan mencatat rekor anak-anak bangsa. Namun rancangan museum dinilai kurang mendukung visi dan misi dari MURI itu sendiri. Perancangan ini bertujuan untuk dapat mewujudkan visi dan misi, serta merefleksikan keinginan klien secara optimal ke dalam perancangan interior *Lobby*, *Office*, dan Area Pamer. Dengan identitasnya yang unik, maka terpilihlah gaya Pop Art yang mencerminkan sifat dari rekor yang superlatif dan unik. Diterapkan pula teknologi, seperti *Augmented-Reality*, *Mapping Photography*, *Virtual-Reality*, dan *Audio-Visual* untuk mengoptimalkan presentasi objek pameran kepada pengunjung dan juga berfungsi untuk menarik lebih banyak pengunjung. Selain itu, teori penataan Taksonomi dinilai dapat menjadi solusi untuk penyajian objek pameran yang belum tertata dengan baik. Penerapan gaya, konsep, dan tema tersebut diharap dapat mewujudkan visi dan misi berdirinya MURI dan merefleksikan keinginan klien dengan optimal.

Kata Kunci: Interior, Museum, *Pop Art*, Teknologi, Taksonomi.

ABSTRACT

Museum Rekor-Dunia Indonesia (MURI) Semarang is a museum founded by Jaya Suprana. It has visions to inflame the spirit of national creativity and pride from all of the Indonesian, encourage Indonesia become a great nation, equal as the other nation in the world by record achievements made by Indonesian. The existing interior design of MURI considered not enough to reach those visions. So, this redesign aims to realize the visions of the museum and also to reflect the client's need optimally in to the Lobby, Office, and Exhibiton Area. With the unique identity of the museum, Pop Art style chosen because it is reflected uniqueness. Technology is apllied, such as Augmented-Reality, Virtual- Reality, and Audio-Visual to optimize the presentation of museum objects to the visitors. Those technologies also can attract more visitors to visit the museum. Moreover, Tacsonomic technique is also apllied as a solution to unorganized the presentation of the museum objects. Those brand new concept, style, and themes hopefully can help the museum to reach its great visions optimally.

Key words: Interior, Museum, Pop Art, Technology, Tacsonomy.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang	15
B. Proses dan Metode Desain	17
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain.....	17
2. Metode Desain	21
BAB II PRA DESAIN	22
A. Tinjauan Pustaka	22
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	22
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	28
B. Program Desain	33
1. Tujuan Desain	33
2. Sasaran Desain.....	33
3. Data Objek Desain	33
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE DESAIN.....	61
A. Pernyataan Masalah.....	61
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	63
1. Konsep Perancangan.....	63

2.	Solusi Permasalahan	69
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN		77
A.	Alternatif Desain	77
1.	Alternatif Estetika Ruang.....	77
2.	Alternatif Penataan Ruang.....	94
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	105
4.	Alternatif Pengisi Ruang.....	111
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	115
B.	Evaluasi Hasil Pemilihan Desain	117
C.	Hasil Desain	118
1.	Rendering Hasil Desain	118
2.	Lay Out	122
3.	Detail Khusus.....	124
BAB V PENUTUP.....		126
A.	Kesimpulan.....	126
B.	Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA		128
LAMPIRAN.....		129
A.	Surat Izin Survey	129
B.	Dokumentasi Survey	130
C.	Sketsa Manual	132
D.	Maket.....	133
E.	Skema Bahan.....	134
F.	Poster.....	135

G.	Katalog	138
H.	Rancangan Anggaran Biaya (RAB)	140
I.	Analisis Harga Satuan Pekerjaan (AHSP)	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain ADDIE.....	17
Gambar 1. 2 Contoh Mind Mapping.....	18
Gambar 1. 3 <i>Mind Mapping</i> Pencarian Gaya.....	21
Gambar 2. 1 Museum Monumen Nasional Jakarta.....	23
Gambar 2. 2 <i>Guinness World Records Museum</i>	28
Gambar 2. 3 <i>Guinness World of Records</i>	29
Gambar 2. 4 Denah Lokasi Objek Perancangan	37
Gambar 2. 5 <i>Existing</i>	38
Gambar 2. 6 Keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris pada ruang pameran	42
Gambar 2. 7 Macam-macam pola sirkulasi ruang pameran	47
Gambar 2. 8 Fasad Objek.....	55
Gambar 2. 9 Interior Museum Saat Ini.....	56
Gambar 2. 10 <i>Existing Lobby</i>	56
Gambar 2. 11 Interior Museum Saat Ini.....	57
Gambar 3. 1 <i>Mind Mapping</i> Pencarian Konsep Perancangan.....	63
Gambar 3. 2 Aplikasi <i>Augmented-Reality</i> MURI	63
Gambar 3. 3 Teknologi <i>Virtual-Reality</i>	64
Gambar 3. 4 Teknologi <i>Mapping Photography</i>	64
Gambar 3. 5 Macam-Macam Bahan Jamu.....	65
Gambar 3. 6 Logo MURI.....	65
Gambar 3. 7 <i>Guinness World Records Museum</i>	66
Gambar 3. 8 <i>Color Scheme</i>	67
Gambar 4. 1 Mood Board Suasana Umum	77

Gambar 4. 2 <i>Mood Board Lobby</i>	78
Gambar 4. 3 <i>Mood Board Ruang Pamer</i>	78
Gambar 4. 4 <i>Mind Mapping</i> Pencarian Gaya.....	79
Gambar 4. 5 Logo MURI.....	80
Gambar 4. 6 Ilustrasi Teori Warna Komplenter.....	81
Gambar 4. 7 Transformasi Bentuk dari Logo MURI.....	81
Gambar 4. 8 Contoh Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding	82
Gambar 4. 9 Contoh Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding (Sumber: <i>Pinterest.com</i>)	82
Gambar 4. 10 Contoh Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	84
Gambar 4. 11 Contoh Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	84
Gambar 4. 12 Contoh Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon	85
Gambar 4. 13 Contoh Penerapan Elemen Dekoratif.....	86
Gambar 4. 14 Beberapa Karya Grafis yang Akan Diterapkan dalam Desain.....	87
Gambar 4. 15 <i>Existing</i> Pencahayaan.....	88
Gambar 4. 16 <i>Color Scheme</i>	92
Gambar 4. 17 Turunan dari <i>Color Scheme</i>	92
Gambar 4. 18 Komposisi Material Perancangan	93
Gambar 4. 19 Diagram Matrix	94
Gambar 4. 20 Pemetaan Hasil Diagram Matrix	95
Gambar 4. 21 Bubble Diagram menurut Kebutuhan Luas.....	96
Gambar 4. 22 <i>Block Plan</i> Lantai 1	97
Gambar 4. 23 Alternatif I <i>Block Plan</i> Lantai II	98
Gambar 4. 24 Alternatif II <i>Block Plan</i> Lantai II.....	99
Gambar 4. 25 Alternatif I dan II <i>Zoning</i> Lantai I.....	100
Gambar 4. 26 Alternatif I <i>Zoning</i> Lantai II.....	101
Gambar 4. 27 Alternatif II <i>Zoning</i> Lantai II	102
Gambar 4. 28 Alternatif I <i>Lay Out</i> Lantai I dan II.....	103
Gambar 4. 29 Alternatif II <i>Lay Out</i> Lantai I dan II	104
Gambar 4. 30 Alternatif I Rencana Lantai	105

Gambar 4. 31 Alternatif II Rencana Lantai.....	106
Gambar 4. 32 Alternatif I Rencana Dinding	107
Gambar 4. 33 Alternatif II Rencana Dinding	108
Gambar 4. 34 Alternatif I Rencana Plafon.....	109
Gambar 4. 35 Alternatif II Rencana Plafon	110
Gambar 4. 36 Alternatif Meja Resepsionis	111
Gambar 4. 37 Alternatif Meja Kantor	111
Gambar 4. 38 Alternatif Kabinet Kantor.....	112
Gambar 4. 39 Alternatif Kursi Kantor	112
Gambar 4. 40 Alternatif Meja <i>Meeting Room</i>	113
Gambar 4. 41 Alternatif <i>Public Seating</i>	113
Gambar 4. 42 Alternatif Bar Stool	114
Gambar 4. 43 Alternatif Meja Kasir	114
Gambar 4. 44 Alternatif I Tata Kondisi Ruang.....	115
Gambar 4. 45 Alternatif II Tata Kondisi Ruang	116
Gambar 4. 46 Hasil Desain Lobby	118
Gambar 4. 47 Hasil Desain Kantor	118
Gambar 4. 48 Hasil Desain Area Pamer	119
Gambar 4. 49 Hasil Desain Area Pamer	119
Gambar 4. 50 Hasil Desain Area Pamer	120
Gambar 4. 51 Hasil Desain <i>Theater</i>	120
Gambar 4. 52 Hasil Desain Area Pamer Temporer.....	121
Gambar 4. 53 Hasil Desain Bar Jamu Jago.....	121
Gambar 4. 54 <i>Master Lay Out</i>	122
Gambar 4. 55 Axonometri.....	123
Gambar 4. 56 Detail Khusus Theater	124
Gambar 4. 57 Detail Khusus Area Profil Presiden	124
Gambar 4. 58 Detail Khusus Area Pamer Temporer	125
Gambar 4. 59 Detail Khusus <i>Lobby</i>	125

Gambar 5. 1 Lobby	130
Gambar 5. 2 Area Sejarah Jamu Jago	130
Gambar 5. 3 Area Pamer	131
Gambar 5. 4 Sketsa Manual	132
Gambar 5. 5 Foto Maket	133
Gambar 5. 6 Material Board	134
Gambar 5. 7 Poster	137
Gambar 5. 8 Katalog	139
Gambar 5. 9 Rancangan Anggaran Biaya	141

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Fisik dan Non Fisik	39
Tabel 1. 2 Daftar Kebutuhan Lobby Saat Ini	58
Tabel 1. 3 Daftar Kebutuhan Ruang Pamer Saat Ini	58
Tabel 1. 4 Daftar Kebutuhan <i>Theater</i> Saat Ini	59
Tabel 1. 5 Daftar Kebutuhan <i>Bar Corner</i> Jamu Jago Saat Ini	59
Tabel 1. 6 Daftar Kebutuhan Kantor Saat Ini	60
Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan	76
Tabel 3. 1 Perhitungan Jumlah Titik Lampu	91
Tabel 4. 1 Analisis Harga Satuan Pekerjaan (AHSP)	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prestasi adalah sebuah hasil yang dicapai atau hasil yang telah dicapai. (Bukhari M, 1983). Sebuah prestasi tentu saja tidak dicapai dengan mudah. Seorang individu atau kelompok dapat mencapai suatu keberhasilan setelah melewati banyak rintangan. Oleh sebab itu, prestasi layak diberi penghargaan untuk menambah motivasi agar terus berprestasi dan menjadi kebanggaan untuk diri sendiri, masyarakat sekitar, bahkan untuk negara sekalipun.

Sejak dahulu, bangsa Indonesia telah meraih banyak prestasi namun arsip dan dokumentasi untuk hal tersebut dinilai masih minim. Hal ini mendorong seorang pengusaha sekaligus seniman yang sangat mencintai tanah air Indonesia, Jaya Suprana, untuk membangun sebuah lembaga untuk mencatat dan menampung prestasi superlatif yang dicapai oleh masyarakat Indonesia. Pada tanggal 27 Januari 1990, Jaya Suprana memutuskan untuk membangun Museum Rekor Indonesia, yang sekarang dikenal dengan Museum Rekor-Dunia Indonesia (MURI) di Semarang. MURI ia dirikan demi menegakkan pilar-pilar kebanggaan nasional bangsa Indonesia agar bangsa Indonesia mampu dan mau menghargai karsa dan karya bukan bangsa asing, namun bangsa Indonesia.

Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) berfungsi sebagaimana museum - museum yang lain. Pada dasarnya, museum merupakan lembaga yang bertugas untuk mengumpulkan dan merawat benda - benda yang bernilai pendidikan, seni, maupun sejarah dalam suatu konsep pameran yang bersifat permanen. MURI merupakan sarana umum yang mempunyai banyak manfaat, selain memberi kebanggaan tersendiri pada orang - orang dibalik penghargaan

tersebut, MURI juga berharap untuk dapat memupuk semangat nasionalis dan menjadi inspirasi bagi pengunjung yang datang ke museum. Oleh karena itu, MURI layak untuk didesain dengan menarik agar masyarakat umum mendapatkan pengalaman yang berkualitas saat berekreasi ke MURI.

Masih dalam satu area yang sama, area ekhhibisi MURI terbagi menjadi dua. Sebagian menjadi ruang ekshibisi untuk Rekor Dunia Indonesia dan sebagian lagi untuk ruang ekshibisi dari PT Jamu Jago. Hal ini dilatarbelakangi dukungan penuh dari PT Jamu Jago yang memberi kesempatan MURI untuk membuka museum di kawasan industri PT Jamu Jago. MURI dan museum Jamu Jago masih berjalan berdampingan hingga saat ini walaupun berbeda pengelola.

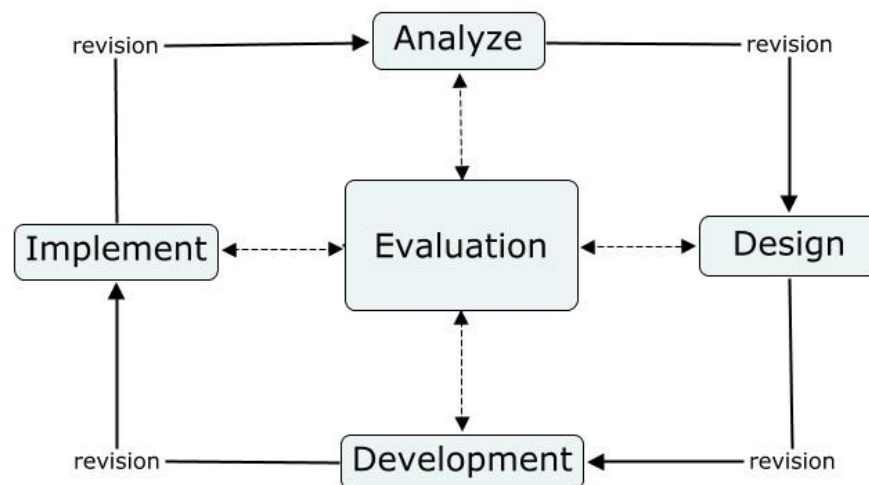
MURI dan museum – museum lainnya adalah sarana umum yang bersifat *non profit*. Walaupun demikian, tidak ada salahnya untuk memaksimalkan fungsi dan estetika yang inovatif pada museum tersebut sehingga bermanfaat bagi orang banyak. Seperti halnya tempat rekreasi, museum juga berkewajiban untuk memberikan pengalaman yang menarik dan berbeda dari tempat rekreasi lain. Dalam kasus ini, MURI yang memamerkan benda – benda historis sebaiknya memberikan pengalaman rekreasi sesuai dengan apa yang ditampilkan dan dapat merasakan atmosfer yang melatarbelakangi benda – benda tersebut, tidak hanya memajang benda - benda dalam suatu ruangan dengan desain yang kurang berkesan.

Banyaknya anggapan masyarakat terhadap museum yang membosankan dan kurang komunikatif mendorong penulis untuk melakukan perancangan yang sesuai untuk sebuah museum yang sesungguhnya memiliki banyak manfaat. Selain sebagai lembaga untuk mencatat rekor di Indonesia, pengelola juga berharap pengunjung yang mendatangi MURI dapat merasakan atmosfer dan mendapatkan inspirasi dari banyak pencapaian yang telah diraih saudara – saudara sebangsa.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang akan digunakan untuk mendesain museum ini adalah *ADDIE model design method*. *ADDIE model design method* ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). *ADDIE* ini merupakan suatu gagasan yang berasal dari Florida State University untuk mengatur proses dalam merumuskan sistem instruksional pada program pelatihan militer



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain ADDIE

(Sumber: WIKIPEDIA)

yang memadai. Dengan berhasilnya konsep tersebut, tahun demi tahun semakin berkembang serta tahapan-tahapan *ADDIE* selalu diperbaharui dengan mengikuti perkembangan jaman dan pada akhirnya model itu sekarang menjadi lebih interaktif dan dinamis. Pada tahun 70-an versi terbaru dari *ADDIE* semakin populer seperti yang dikenal sekarang ini (Dodsworth, 2009)

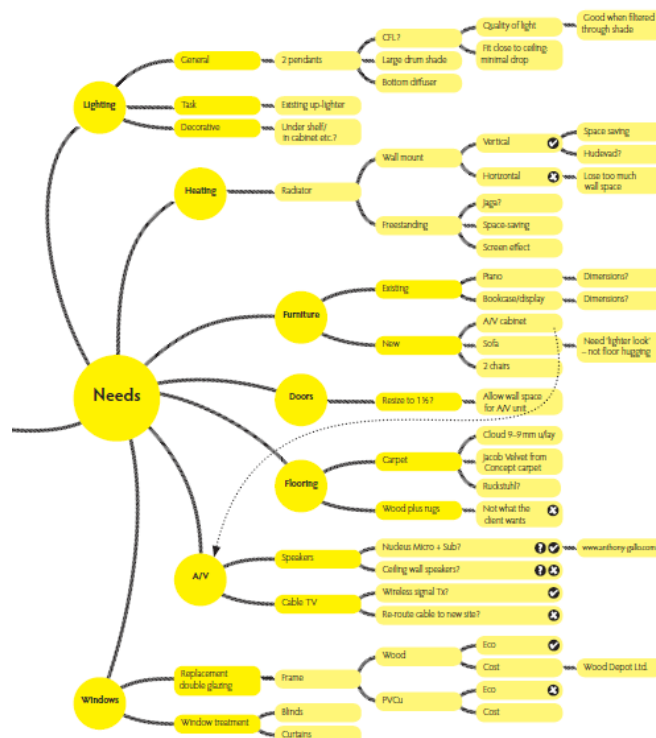
a. Analisis

The Client. Pada proyek residensial, klien dapat membantu desainer untuk mengetahui bagaimana ruangan dipakai setiap harinya. Sedangkan pada proyek komersial, desainer dapat mengetahui kegiatan dalam suatu ruangan melalui apa yang dikerjakan para pengguna.

The Briefing. Desainer dan klien dapat bertukar pikiran dan saling memahami satu sama lain.

Collecting Information. Desainer harus menemukan sesuatu yang tidak biasa, yang tidak dapat dibayangkan oleh klien, sesuatu yang *extraordinary*.

Analysing Information. Ada dua teknik yang diketahui dapat membantu dalam proses analisis dan evaluasi, *brainstorming*



Gambar 1. 2 Contoh Mind Mapping

(Sumber: *The Fundamental of Interior Design of Simon Dodworth*)

dan *mind mapping*. *Brainstroming* adalah aktivitas yang dirancang untuk menghasilkan banyak ide (biasanya dilakukan pada aktivitas grup). Sedangkan *Mind Maps* adalah diagram yang digunakan untuk merepresentasikan ide secara visual dan menyatukan antara permasalahan dan pemikiran (ide).

b. Desain

Researching Concept. Pada dasarnya tahap ini adalah tahap dimana evaluasi dilakukan terhadap konsep yang sudah ditemukan sebelumnya.

Communicating Concept. Mengkomunikasikan konsep dapat dengan cara membuat *mood boards* dan mempresentasikan sketsa – sketsa konsep.

Understanding Spatial Relationship through Technical Drawing. *Technical drawing* atau gambar teknik membantu desainer untuk memahami ruangan dengan detail.

Understanding through Models. Model adalah metode tiga dimensi untuk memvisualisasikan ruangan dalam bentuk tiga dimensi.

The Plan. Rencana yang dimaksud adalah rencana dalam bentuk gambar kerja secara detail. Gambar kerja digambar dengan skala sehingga ukuran yang tertera seharusnya sesuai dengan yang ada di lapangan.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap development, permasalahan desain dan kebutuhan klien ditransformasikan dalam sebuah solusi. Pencarian solusi atau ide dilakukan dalam bentuk *quick sketches*, *drawing*, dan *writing* pada kertas untuk mengetahui detail – detail secara jelas.

The Human Interface. Adalah segala hal yang bersentuhan langsung dengan manusia. Pada poin ini desainer dituntut untuk melihat ke aspek dekoratif dan terfokus pada “*user’s experience*” atau pengalaman pengguna terhadap ruang dan objek di dalamnya.

Sustainable Design. Desain berkelanjutan adalah salah satu aspek yang harus diperhatikan. Dewasa ini, banyak sesuatu yang didesain dengan tidak memikirkan keberlanjutan benda tersebut dan dalam jangka waktu panjang memberikan dampak buruk ke lingkungan sekitar.

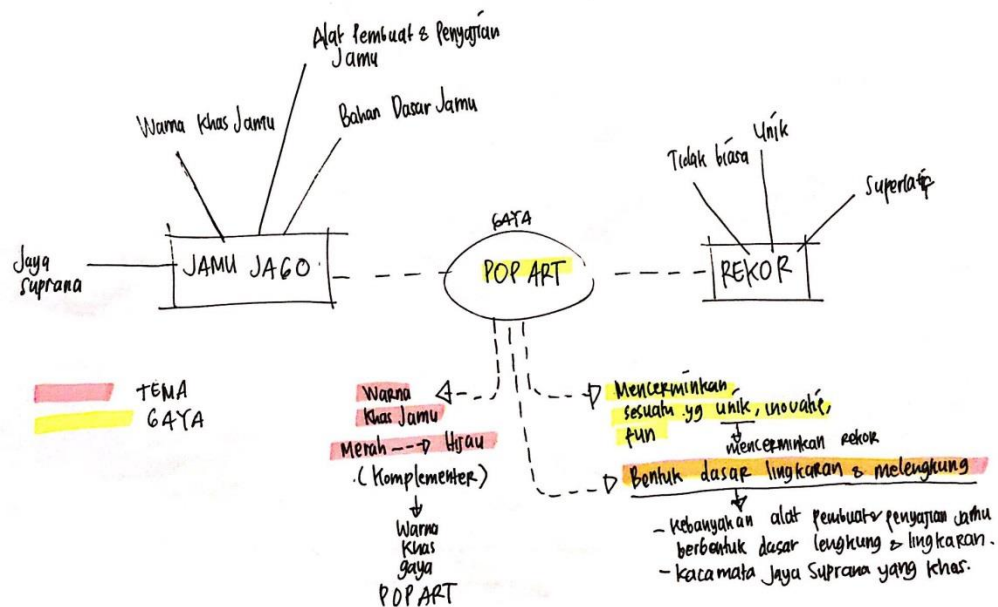
d. Implementation (Pelaksanaan)

Pada tahap ini desainer bekerja sama dengan kontraktor dan vendor karena berhubungan dengan konstruksi. Walaupun dalam tahap ini adalah *scope of job* dari kontraktor, namun desainer harus melakukan *site visit check* dengan sungguh – sungguh dan rutin agar tidak terjadi miskomunikasi dan kesalahan dalam pengerjaan.

e. Evaluasi

Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan pada tahap manapun dan kapanpun. Namun evaluasi formal yang biasanya dilakukan desainer adalah saat desainer melakukan revisit proyek dalam rangka mempelajari proyek tersebut setelah proyek selesai (biasanya enam bulan sampai satu tahun setelah proyek dinyatakan selesai).

2. Metode Desain



Gambar 1. 3 *Mind Mapping* Pencarian Gaya
(Sumber: Analisis Pribadi)

Mind mapping adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. (Tony Buzan , 2008:4).

Menurut Tony Buzan, *Mind Mapping* dapat membantu kita untuk banyak hal seperti: merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, belajar lebih cepat dan efisien serta melatih gambar keseluruhan.