

**PENERAPAN TEMA GEBLEK RENTENG  
DENGAN GAYA POST MODERN PADA  
PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *THEATER INDOOR*  
TAMAN BUDAYA KULON PROGO**



**PERANCANGAN**

**Fajar Dwi Pramono**

**NIM 1511983023**

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


**2020**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PENERAPAN TEMA GEBLEK RENTENG DENGAN GAYA POST MODERN PADA PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *THEATER INDOOR* TAMAN BUDAYA KULON PROGO** diajukan oleh Fajar Dwi Pramono, NIM 1511983023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 09 Januari 2020

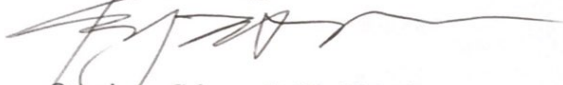
Pembimbing I/ Anggota



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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Pembimbing II/ Anggota



Octavianus Cahyono P., ST., M.Arch.

NIP 19701017 200501 2 001/NIDN 0017107004

Cognate/ Anggota



Ivada Arivani, ST., M.Des

NIP. 19760514 200501 2 001/NIDN 0014057604

Ketua Program Studi/ Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., 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



Mengotahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Surastaji, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

## **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, 09 Januari 2020

Fajar Dwi Pramono

NIM 1511983023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Karya Desain ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesai Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rasa syukur yang tiada tara kepada Allah SWT. yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir
2. Kedua orangtua tercinta, serta keluarga penulis yang telah memberikan dukungan penuh
3. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn dan Bapak Octavianus Cahyono P, ST., M.Arch. selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang senantiasa memberi pengarahan dan kesabaran untuk kebaikan Tugas Akhir penulis
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku ketua Program Studi Desain Interior
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain
6. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kekayaan ilmu
8. Kepala dan staff Pemkab Kulon Progo dan Taman Budaya Kulon Progo
9. Teman-teman SAK OMAH 2015, terima kasih untuk semua andil dalam kehidupan perkuliahan penulis
10. Terimakasih untuk sahabat GB, BS, KONS, INTERIOT, SAWIT Coworking, yang sangat membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini

11. Terimakasih Tim Gamker, Ucup, Bacan, Ahkam, Culidz, Vidi dan Rana konsultan
12. Serta semua pihak yang selalu membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi program studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 09 Januari 2020

Penulis

Fajar Dwi Pramono

# **PENERAPAN TEMA GEBLEK RENTENG DENGAN GAYA POST MODERN PADA PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *THEATER INDOOR* TAMAN BUDAYA KULON PROGO**

**Fajar Dwi Pramono**

Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

*Email : [fajr027@gmail.com](mailto:fajr027@gmail.com)*

## **Abstrak**

Gedung *Theater Indoor* Taman Budaya Kulon Progo merupakan bagian dari fasilitas yang tersedia di komplek Taman Budaya Kulon Progo. Gedung ini ditujukan untuk menampilkan kreasi para seniman terutama seni pertunjukan baik pertunjukan teater, musik maupun yang lainnya. Taman Budaya Kulon Progo ( TBK ) sebagai pusat perkembangan seni dan budaya di Kulon Progo haruslah mempresentasikan Daerah Kulon Progo itu sendiri karena TBK akan menjadi pintu gerbang bagi para penikmat seni dari berbagai belahan dunia, dan karena itu juga TBK terutama Gedung *Theater Indoor* haruslah memiliki standar kualitas gedung *Theater* yang baik, terutama pada fasilitas gedung, sirkulasi penonton, sistem akustik dan pencahayaan ruang. Untuk memperbaiki permasalahan – permasalahan tersebut digunakan metode desain milik Rosemary Killmer, yang tahapnya berupa analisis, sintesis, dan evaluasi yang mengumpulkan semua data lalu diolah sehingga menjadi ide dan solusi yang optimal. Dan dengan dipilihnya tema Batik Geblek Renteng sebagai garis besar perancangan sehingga mampu menghasilkan desain gedung *Theater Indoor* TBK yang mampu membangun emosional pengguna ruang juga menjadikan interior gedung yang *iconic* sebagai pusat seni dan budaya di Kulon Progo. Sehingga dengan terwujudnya desain tersebut dapat mengangkat sisi komersil TBK karena akan banyak pelaku seni maupun penikmat seni yang mempergunakan fasilitas di TBK.

***Kata Kunci : interior, teater, geblek renteng, visual experience***

## ***Abstract***

*Indoor Theater Building Kulon Progo Cultural Park is part of the facilities available at Kulon Progo Cultural Park. This building is designed to showcase the creations of artists, especially theater performances, both other music. Kulon Progo Cultural Park (TBK) as a center for the development of arts and culture in Kulon Progo must present the Kulon Progo area must be owned by TBK will be a gateway for art lovers from the country, and therefore TBK quality theater buildings are good, especially in buildings building, visitor circulation, acoustic system and space lighting. To solve this important problem, Rosemary Killmer's*

*design method is used, which contains analysis, synthesis, and evaluation that collects all data which is then processed so that it becomes an optimal idea and solution. And by choosing the theme of Geblek Renteng Batik as an outline of the design so as to be able to make the design of the Indoor Theater TBK that is able to build a user space also makes the building's interior iconic as the center of art and culture in Kulon Progo. TBK because there will be many who question the seniors who use the facilities at TBK.*

***Keywords : interior, theater, geblek renteng, visual experience***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	21
B. Program Desain.....	29
1. Tujuan Desain .....	29
2. Fokus/Sasaran Desain .....	29
3. Data .....	29
a. Deskripsi Umum Proyek .....	29
b. Data Non Fisik.....	32
c. Data Fisik .....	33
e. Data Literatur .....	43
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	49
<b>BAB III.....</b>	<b>51</b>
A. Pernyataan Masalah .....	51
B. Ide Solusi Desain .....	51
1. Konsep desain.....	51
2. <i>Mind map</i> .....	51
3. Tema.....	51



4. Gaya.....	53
5. Ide Penyelesaian Masalah .....	56
<b>BAB IV .....</b>	<b>58</b>
A. Alternatif Desain ( <i>Schematic Design</i> ).....	58
1. Alternatif Estetika Ruang .....	58
2. Alternatif Penataan Ruang.....	62
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	66
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	68
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	70
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN .....	75
C. HASIL DESAIN .....	76
<b>BAB V.....</b>	<b>89</b>
A. KESIMPULAN.....	89
B. SARAN .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....	91
LAMPIRAN.....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan.....	2
Gambar 2. 1 Ruang Gerak Pada Aea Wastafel .....	27
Gambar 2. 2 Ruang Gerak Bagi Pengguna “Kruk” .....	28
Gambar 2. 3 Ruang Gerak Bagi Pengguna “Kruk” .....	28
Gambar 2. 4 Simbol Telepon Tuna Rungu & Simbol Ramp .....	28
Gambar 2. 5 Struktur organisasi TBK.....	31
Gambar 2. 6 Peta Lokasi TBK .....	31
Gambar 2. 7 Fasad bangunan Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	33
Gambar 2. 8 Lobby Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK .....	34
Gambar 2. 9 Interior Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	34
Gambar 2. 10 Interior Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	35
Gambar 2. 11 Interior Lobby Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK .....	35
Gambar 2. 12 Layout Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	36
Gambar 2. 13 Kondisi Lantai Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	37
Gambar 2. 14 Kondisi Dinding Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK .....	37
Gambar 2. 15 Kondisi Plafon Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	38
Gambar 2. 16 Kondisi Furniture Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK .....	39
Gambar 2. 17 <i>Hanging Lamp</i> Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	40
Gambar 2. 18 Denah lantai 1.....	41
Gambar 2. 19 Denah lantai 2.....	42
Gambar 2. 20 Panggung <i>Proscenium</i> .....	43
Gambar 2. 21 Panggung <i>Amphitheater</i> .....	43
Gambar 2. 22 Standar Ukuran Kursi Penonton.....	44
Gambar 2. 23 <i>Vertical Shightline Diagram</i> .....	45
Gambar 2. 24 Standar Acuan Ruang <i>Dimmer</i> .....	46
Gambar 2. 25 Penempatan Tata Lampu .....	47
Gambar 2. 26 Tata Letak Sound .....	47
Gambar 2. 27 Diagrammatic illustrations of auditorium with high- (left) and low- (right) level supply strategies .....	49

Gambar 3. 1 <i>Mind Mapping</i> .....	53
Gambar 3. 2 Motif Batik Geblek Renteng .....	53
Gambar 4. 1 Alternatif 1 Suasana Ruang <i>Post Modern</i> .....	58
Gambar 4. 2 Alternatif 2 Suasana Ruang <i>Modern Classic</i> .....	58
Gambar 4. 3 Analisis Konsep.....	59
Gambar 4. 4 Sekema Warna.....	60
Gambar 4. 5 Material Perancangan.....	60
Gambar 4. 6 Elemen Dekoratif Auditorium.....	61
Gambar 4. 7 Elemen Dekoratif Selasar Lantai 2.....	61
Gambar 4. 8 Diagram Matriks .....	62
Gambar 4. 9 Diagram <i>Buble</i> .....	62
Gambar 4. 10 <i>Zonning</i> Terpilih Lantai 1 .....	63
Gambar 4. 11 <i>Zonning</i> Terpilih Lantai 2 .....	63
Gambar 4. 12 Alternatif 1 Layout Lantai 1 .....	64
Gambar 4. 13 Alternatif 1 Layout Lantai 2.....	64
Gambar 4. 14 Alternatif 2 Layout Lantai 1 .....	65
Gambar 4. 15 Alternatif 2 Layout Lantai 2.....	65
Gambar 4. 16 Rencana Lantai 1 .....	66
Gambar 4. 17 Rencana Lantai 2 .....	66
Gambar 4. 18 Rencana Dinding .....	67
Gambar 4. 19 Rencana Plafon.....	67
Gambar 4. 20 <i>Furniture Fabrikasi</i> .....	68
Gambar 4. 21 <i>Furniture Custom</i> .....	69
Gambar 4. 22 Spesifikasi Lampu PHILIPS <i>Downlight</i> .....	70
Gambar 4. 23 Spesifikasi Lampu PHILIPS <i>T5</i> .....	71
Gambar 4. 24 Spesifikasi Lampu PHILIPS <i>LED Strips</i> .....	71
Gambar 4. 25 Spesifikasi Lampu PHILIPS <i>LEDspot</i> .....	72
Gambar 4. 26 Area Resepsionis Lantai 1 TBK.....	76
Gambar 4. 27 Area Lobi Lantai 1 TBK .....	76
Gambar 4. 28 Area Lobi Lantai 1 TBK .....	77
Gambar 4. 29 Area Lobi Lantai 1 TBK .....	77

Gambar 4. 30 Area Lobi Lantai 1 TBK .....	78
Gambar 4. 31 Area Tunggu Lantai 2 TBK .....	78
Gambar 4. 32 Area Baca Lantai 2 TBK.....	79
Gambar 4. 33 Area Baca Lantai 2 TBK.....	79
Gambar 4. 34 Area Auditorium TBK .....	80
Gambar 4. 35 Area Auditorium TBK .....	80
Gambar 4. 36 Area Control Room Lantai 2 TBK.....	81
Gambar 4. 37 Area Toilet Wanita Lantai 1 TBK.....	81
Gambar 4. 38 Area Toilet Laki-Laki Lantai 1 TBK .....	82
Gambar 4. 39 Penerapan <i>Emotional Lighting (dancing)</i> .....	82
Gambar 4. 40 Penerapan <i>Emotional Lighting (Sad)</i> .....	83
Gambar 4. 41 Penerapan <i>Emotional Lighting (Happy)</i> .....	83
Gambar 4. 42 <i>Difabel Area</i> .....	84
Gambar 4. 43 <i>Difabel Area 2</i> .....	84
Gambar 4. 44 Layout Lantai 1 TBK .....	85
Gambar 4. 45 Layout Lantai 2 TBK .....	85
Gambar 4. 46 Rak Buku Area Baca Lantai 2 TBK.....	86
Gambar 4. 47 Sofa dan meja Area Tunggu Lantai 2 TBK.....	86
Gambar 4. 48 Sofa dan meja Area Tunggu Lantai 1 TBK.....	86
Gambar 4. 49 Sofa Area Tunggu Lantai 1 TBK .....	87
Gambar 4. 50 Meja Resepsionis Lantai 1 TBK .....	87
Gambar 4. 51 Sofa Area Tunggu Lantai 1 TBK .....	87
Gambar 4. 52 Elemen Dekoratif Area Auditorium TBK.....	88
Gambar 4. 53 Elemen Dekoratif Area Tunggu Lantai 2 TBK.....	88
Gambar Lampiran 1 Surat Ijin <i>Survey</i> TBK .....	92
Gambar Lampiran 2 Fasad bangunan Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK .....	93
Gambar Lampiran 3 Lantai 2 Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK .....	93
Gambar Lampiran 4 Lobi Lantai 1 Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	94
Gambar Lampiran 5 Lobi Lantai 1 Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	94
Gambar Lampiran 6 Lobi Lantai 1 Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	95
Gambar Lampiran 7 Selasar Lantai 1 Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK .....	95

Gambar Lampiran 8 Selasar Lantai 2 Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK .....	96
Gambar Lampiran 9 Toilet Lantai 1 Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	96
Gambar Lampiran 10 Toilet Lantai 1 Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	97
Gambar Lampiran 11 Auditorium Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	97
Gambar Lampiran 12 Auditorium Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	98
Gambar Lampiran 13 Auditorium Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	98
Gambar Lampiran 14 Panggung Auditorium Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	99
Gambar Lampiran 15 Auditorium Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	99
Gambar Lampiran 16 Auditorium Gedung <i>Theater Indoor</i> TBK.....	100
Gambar Lampiran 17 <i>Bird Eye View</i> Lantai 1 .....	101
Gambar Lampiran 18 <i>Bird Eye View</i> Lantai 2 .....	101
Gambar Lampiran 19 Foto Maket.....	102
Gambar Lampiran 20 Foto Maket.....	102
Gambar Lampiran 21 Sketsa Perspektif 1.....	103
Gambar Lampiran 22 Sketsa Perspektif 1.....	103
Gambar Lampiran 23 Poster 1 .....	104
Gambar Lampiran 24 Poster 2 .....	105
Gambar Lampiran 25 Poster 3 .....	106
Gambar Lampiran 26 Booklet 1.....	107
Gambar Lampiran 27 <i>Booklet</i> 2 .....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	49
Tabel 3. 1 Daftar Ide Penyelesaian Masalah.....	56
Tabel 4. 1 <i>Spesifikasi Furniture Fabrikasi</i> .....	68
Tabel 4. 2 <i>Spesifikasi Furniture Custom</i> .....	69
Tabel 4. 3 Spesifikasi AC .....	73
Tabel 5. 1 Rencana Anggaran Biaya.....	110

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia adalah negara yang sangat menjunjung tinggi keberagaman budayanya. Beragamnya budaya yang diwariskan secara turun temurun sampai sekarang ini, sayang sekali kalau dibiarkan hilang tergusur jaman. Di era globalisasi seperti saat ini, Indonesia sebagai negara yang berkembang sudah semestinya menyadari pentingnya pemeliharaan nilai – nilai budaya sebagai pembentuk karakter dan kepribadian bangsa.

Masyarakat dan pemerintah harus bersinergi dalam melestarikan budaya, terutama memperkenalkan budaya kepada anak – anak muda penerus bangsa. Ketika karakter dan kepribadian bangsa sudah ditanamkan pada diri generasi muda, maka Indonesia akan menjadi negara maju tanpa takut kehilangan budayanya sendiri. Untuk saat ini di Indonesia sangat dibutuhkan sarana dan prasarana untuk mengelola, melestarikan dan mengembangkan keberagaman budaya tersebut, salah satunya adalah membangun sebuah Taman budaya.

Melihat pentingnya pelestarian budaya Indonesia untuk masa depan bangsa, pemerintah kabupaten Kulon Progo saat ini sedang menjalankan pembangunan kawasan Taman Budaya kulon Progo atau yang akrab disebut TBK. Dibangunnya Taman Budaya Kulon Progo ini bertujuan sebagai wadah kegiatan untuk menggelar berbagai pertunjukan dan pagelaran sekaligus tempat bertemu dan berkumpulnya para seniman untuk saling bertukar informasi juga sebagai ajang pengenalan serta pelestarian budaya wilayah Kulon Progo.

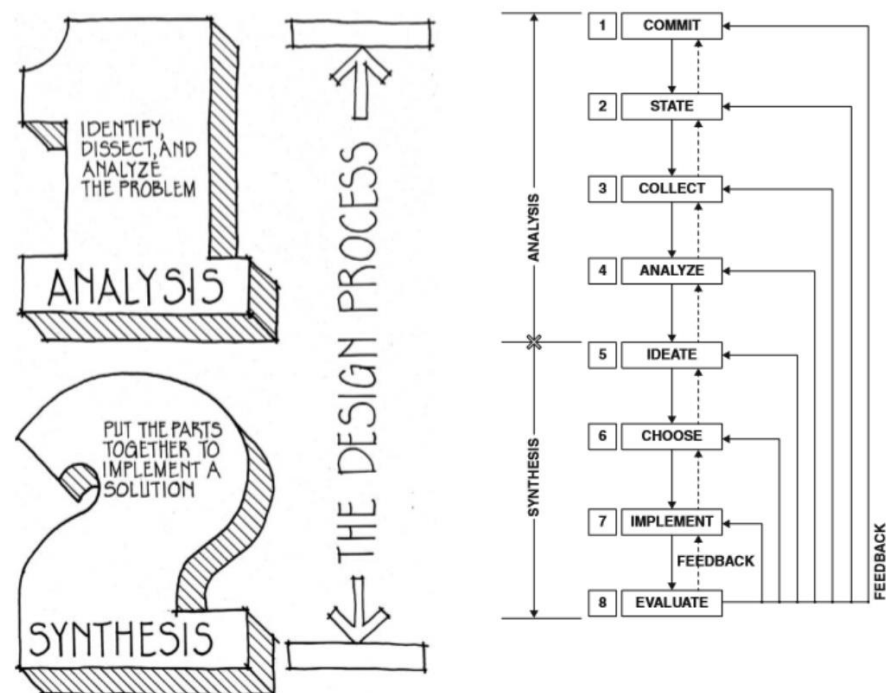
Taman Budaya Kulon Progo ( TBK ) dibangun diatas lahan seluas 4,2 hektar, yang didalamnya terdapat beberapa bangunan sebagai ruang pertunjukan, ruang pameran, pendopo, dan juga area pertunjukan *outdoor*. Harapannya TBK ini dapat menjadi pusat peradaban para pegiat seni di Kulon Progo, sehingga kebudayaan di Kulon Progo dapat selalu berjaya tidak tergeser oleh peradaban modern yang mulai masuk di Kulon Progo.

Dari berbagai macam gedung di kawasan Taman Budaya Kulon Progo ini yang paling menarik adalah gedung *Theater indoornya*, karena gedung ini adalah gedung *Theater Indoor* pertama yang dibangun di Kulon Progo. Namun, gedung ini tidak hanya digunakan sebagai pertunjukan seni teater saja, melainkan dapat juga digunakan untuk pertunjukan yang lain seperti musik, tarian, musikalisasi puisi dan sebagainya. Sehingga ruangan teater ini harus memiliki standar kenyamanan fisik bangunan bagi penampil dan penonton baik kenyamanan termal, audial maupun visual. Karena semua itu, ini menjadi menarik dan penting untuk di rancang, agar mampu memenuhi kebutuhan dan mendukung aktifitas didalamnya, sekaligus menjadikan gedung *Theater* ini sebagai *icon* seni di Kulon Progo.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan dalam perancangan Taman Budaya Kulon Progo menggunakan Pola Pikir Perancangan Desain dari Rosemary Kilmer dengan bagan sebagai berikut :



**Gambar 1. 1** Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Kilmer, 2014)



Dari bagan Pola Pikir Perancangan menurut Rosemary Kilmer dapat disimpulkan:

- a. *Commit*: menerima atau berkomitmen dengan masalah. Untuk dapat menerima dan berkomitmen terhadap masalah dengan cara membuat daftar prioritas. Daftar prioritas ini bersangkutan dengan manajemen waktu desainer dalam memecahkan sebuah masalah.
- b. *State*: mendefinisikan masalah. Seorang desainer harus dapat menghadapi masalah dengan pikiran terbuka, serta konsisten. Dengan cara membuat *checklist* apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checklist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, ekonomi, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan. Selain itu dengan cara wawancara dengan pihak yang bersangkutan
- c. *Collect*: mengumpulkan fakta. Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.
- d. *Analyze*: menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Untuk menganalisa dengan cara membuat sketsa konsep.
- e. *Ideate*: mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara *brainstorming*.
- f. *Choose*: memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara *personal judgement*, dimana penulis berhati-hati dalam membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria atau tujuan masalah. Serta dengan cara *comparative analysis*.
- g. *Implement*: melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan bentuk 3D serta presentasi yang mendukung. Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat *time schedule* sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar konstruksi.

- h. *Evaluate*: meninjau desain yang telah dibuat, apakah sudah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, dapat menggunakan cara *self-analysis*, *solicited opinion*, *critic's analysis*.

## 2. Metode Desain

Dalam Pola Pikir Perancangan menurut Kilmer (2014) ada 3 metode dalam mendesain, antara lain:

### a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode ini merupakan proses analisis adalah tahap programming, yaitu tahap untuk menganalisis permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

- 1) Wawancara terhadap klien untuk mendapatkan data non-fisik berupa keinginan dan kebutuhan ruang.
- 2) Mendapatkan data fisik melalui *survey* lokasi dengan mendokumentasikan situasi dan kondisi ruang serta melakukan pengukuran untuk memastikan kecocokan dengan data non-fisik.
- 3) *Collect*, yaitu mengumpulkan seluruh data fisik dan non-fisik yang didapat untuk segera didapatkan kelebihan dan kelemahan objek sehingga memunculkan permasalahan desain.

Cara kerja metode ini: pertama, rencanakan Protokol Lapangan, rencana mendetail tentang objek yang akan dikunjungi, siapa yang akan diamati dan dengan siapa akan berinteraksi, berapa lama akan di tempat objek, apa yang akan direncanakan dieksplor (tema umum atau pertanyaan spesifik). Kedua, kumpulkan sumber kumpulan perangkat kunjungan seperti buku catatan, kamera, perekam suara, dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungann lapangan. Ketiga, terjun ke lapangan. Keempat, rekam observasi, melakukan pendokumentasian yaitu menulis catatan, mengambil foto,

membuat rekaman audio atau video untuk merekam percakapan, membuat data terorganisir untuk dianalisis nanti. (Rosemary, 2014)

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini merupakan proses sintesis adalah tahap mendesain, yaitu tahap untuk menghasilkan beberapa alternatif solusi desain. Untuk mendapatkan alternatif desain dibutuhkan kriteria desain melalui daftar kebutuhan dan permasalahan desain yang didapatkan pada tahap *programming*. Dari beberapa alternatif tersebut kemudian akan dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan.

Untuk menjawab permasalahan desain dengan mengeluarkan ide melalui metode konfigurasi (*color scheme, prototype*) sehingga didapatkan pemecahan masalah dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mengeluarkan ide dan pengembangan desain menggunakan metode metafora dan analogi konsep. Dalam metode ini, sebuah metafora digunakan untuk menghasilkan konsep dengan perbandingan yang jelas tapi tidak bermakna secara literal. Sedangkan analogi bersifat lebih langsung saat membuat perbandingan. Metode ini menuntut pada konsep-konsep yang menyusun pemikiran konvensional. (Rosemary, 2014)

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini merupakan metode untuk menentukan alternatif yang dibutuhkan klien dan sesuai untuk dapat dilanjutkan ke tahap final (presentasi dan gambar kerja).

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan dilakukan yaitu dengan menguji seluruh alternatif untuk didapatkan alternatif yang paling sesuai dan optimal untuk memecahkan permasalahan dari ide-ide yang ada. (Rosemary, 2014)