

**REDESAIN INTERIOR  
LANGGENG ART FOUNDATION  
YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Diusulkan oleh:

**I Putu Pradipta Dharmista**

**NIM: 151 2014 023**

**Program Studio S-1 Desain Interior  
Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2020**

**REDESAIN INTERIOR**  
**LANGGENG ART FOUNDATION**  
**YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**  
oleh :

**I Putu Padipta Dharmista**  
**NIM 151 2014 023**

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

**REDESAIN INTERIOR**  
**LANGGENG ART FOUNDATION YOGYAKARTA**

***ABSTRACT***

I Putu Pradipta Dharmista <sup>1</sup>

Langgeng Art Foundation ( LAF ) is a contemporary art institution that facilitates various kinds of art, creating presentations and discussions, especially about strategic ways in the growth and development of Indonesian contemporary art.

LAF design concepts using a design approach with exploration combined with sustainable design to create design results that trigger thinking, so that creative ideas emerge to be achieved by zoning, spatial elements, interior, and exterior.

the purpose of applying the concept of exploration is to produce a design that stimulates discussion and interaction between users to be able to enjoy space more interactively to generate interest in what is offered by LAF. so that the concept of LAF design will contain aspects of exploration, stereotypes and contemporary nature that is sustainable, which are wrapped in the "we think" concept.

**Kata Kunci : *gallery, contemporary art, exhibition***

-----  
<sup>1</sup> Korespodensi penulisan dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Tlp/Hp : 081 246 089 189

Email : pradiptadharmista@gmail.com

**REDESAIN INTERIOR**  
**LANGGENG ART FOUNDATION YOGYAKARTA**

**ABSTRAK**

I Putu Pradipta Dharmista <sup>2</sup>

Langgeng Art Foundation (LAF) adalah lembaga seni rupa kontemporer yang memfasilitasi berbagai macam seni, penciptaan presentasi dan diskusi, terutama dalam kaitannya dengan cara-cara strategis dalam pertumbuhan dan perkembangan seni rupa kontemporer Indonesia.

Konsep perancangan Langgeng Art Foundation menggunakan pendekatan desain dengan eksplorasi dipadukan desain berkelanjutan untuk menciptakan hasil desain yang memicu pemikiran triger, sehingga muncul ide-ide kreatif yang akan dicapai oleh penataan zoning, elemen pembentuk ruang, secara interior dan eksterior.

Tujuan dari penerapan konsep eksplorasi untuk menghasilkan desain yang merangsang diskusi dan interaksi antar pengguna ruang untuk bisa menikmati ruang secara lebih interaktif sehingga menimbulkan ketertarikan apa yang ditawarkan oleh LAF. Maka konsep perancangan Langgeng Art Space akan mengandung aspek eksplorasi, stereotype dan kontemporer bersifat berkelanjutan yang dikemas dalam konsep “*We Think*”.

**Kata Kunci :** *gallery, contemporary art, exhibition*

---

<sup>2</sup> Korespodensi penulisan dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Tlp/Hp : 081 246 089 189

Email : pradiptadharmista@gmail.com

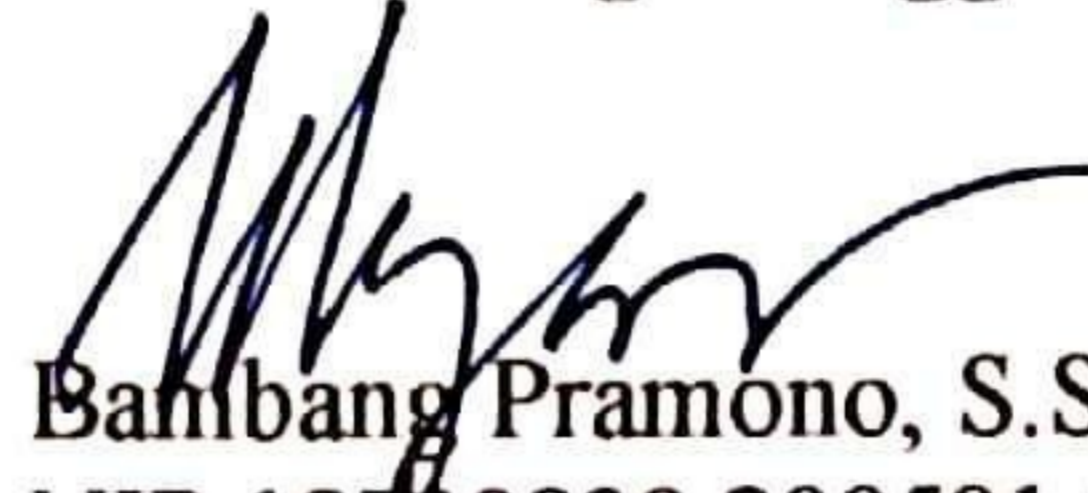


## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**REDESAIN INTERIOR LANGGENG ART FOUNDATION YOGYAKARTA**  
diajukan oleh I Putu Pradipta Dharmista, NIM : 1512014023, 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 telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Anggota**



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

NIP 19730830 200501 0 001/NIDN 0030087304

**Pembimbing II/Anggota**



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

**Cognate/Anggota**



Yayu Rubyanti, S.Sn., M.Sn. /NIDN 0024098603

NIP 19860924 201404 2 001

**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



## **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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 07 Januari 2020

I Putu Pradipta Dharmista

NIM 1512014023

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“REDESAIN INTERIOR LANGGENG ART FOUNDATION”**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahan dan kesehatan serta kasih sayang.
2. Bapak Nyoman Suparta, Ibu Ketut Ruminiasih selaku kedua orang tua, Kadek Samjaya selaku adik laki laki dan keluarga besar yang dengan penuh perhatian memberikan dukungan dan doanya hingga terselesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir ini
4. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Se. selaku pembimbing ke II yang telah memberikan banyak masukan , saran dan semangat sehingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Dosen Wali Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. a.k.a Pak Gilda yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik penulis hingga terselesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis kuliah.
7. Mba Citra selaku Kurator dan mba Nila selaku staff Langgeng Art Foundation yang telah membantu memberi informasi dan data terkait LAF.

8. Teman-teman Keluarga Mahasiswa Hindu Dharma (KMHD) ISI Yogyakarta, bli Godel, bli Andi, bli Ngok, bli Klepon, bli Solar, bli Gotha, bli Nopik, bli Kencut, bli Wayan, bli Doblet, bli Balon, bli Soplo, Surya, Piki, Suyu, yang telah membimbing penulis dari awal akan masuk ISI hingga menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa Rio, Tiffani, Dabi, teman seperjuangan yang saling memberi support menguatkan sesama perantau mahasiswa dari Bali.
9. Teman-teman yang membantu tugas akhir ini, Mita Larasati, Mutiara FH, Bontang, bli Balon, Tia, Megul, Rais.
10. Arin, Andre, Bahij, Dhiyah, Dhinta, Fayed, Fajar, Gugun, Ipul, Lina, teman seperjuangan menempuh tugas akhir tahun ajaran 2019-2020 yang saling membantu satu sama lain.
11. Dhiyah Istina, Anggun S, Lian Mbau, Mita L. keluarga hore-hore memperkenalkan dunia baru diatas keberagaman suku, budaya dan agama, berperan sebagai keluarga ke-2 yang saling melengkapi.
12. Teman-teman Sakomah 2015, serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 18 Desember 2019

Penulis,

I Putu Pradipta Dharmista

NIM : 1512014023



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
<b>B. METODE DESAIN</b> .....	<b>3</b>
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain.....	3
2. Metode Desain .....	4
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>PRA DESAIN</b> .....	<b>8</b>
<b>A. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	11
<b>B. PROGRAM DESAIN</b> .....	<b>15</b>
1. Tujuan Desain .....	15
2. Sasaran Desain .....	16
<b>C. DATA</b> .....	<b>16</b>
1. Deskripsi Umum Proyek .....	16
2. Data Non Fisik .....	20
3. Data Fisik.....	29
4. Data Literatur .....	38
<b>BAB III</b> .....	<b>53</b>
<b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	<b>53</b>
<b>A. Pernyataan Masalah</b> .....	<b>53</b>

<b>B.</b>	<b>Ide Solusi Desain</b> .....	<b>53</b>
<b>1.</b>	<b>Konsep Perancangan</b> .....	<b>53</b>
<b>2.</b>	<b>Solusi Permasalahan Per-ruang</b> .....	<b>55</b>
<b>3.</b>	<b>Sketsa Ide</b> .....	<b>58</b>
<b>BAB IV</b>	.....	<b>62</b>
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b>	.....	<b>62</b>
<b>A.</b>	<b>Alternatif Desain</b> .....	<b>62</b>
<b>1.</b>	Alternatif Estetika Ruang .....	62
<b>2.</b>	Alternatif Penataan Ruang.....	65
<b>3.</b>	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	71
<b>4.</b>	Alternatif Pengisi Ruang .....	76
<b>5.</b>	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	80
<b>B.</b>	<b>Evaluasi Pemilihan Desain</b> .....	<b>88</b>
<b>C.</b>	<b>Hasil Desain</b> .....	<b>89</b>
<b>1.</b>	<i>Axonometri</i> .....	<b>89</b>
<b>2.</b>	<b>Rendering Perspektif</b> .....	<b>90</b>
<b>BAB V</b>	.....	<b>96</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>96</b>
<b>A.</b>	<b>KESIMPULAN</b> .....	<b>96</b>
<b>B.</b>	<b>SARAN</b> .....	<b>97</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>98</b>
<b>DAFTAR LAMAN</b>	.....	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>99</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b>	Pola Pikir Perancangan.....	3
<b>Gambar 2. 1.</b>	Logo LAF .....	17
<b>Gambar 2. 2.</b>	Struktur Organisasi LAF .....	18
<b>Gambar 2. 3.</b>	Lokasi Langgeng Art Foundation .....	19
<b>Gambar 2. 4.</b>	Facade Laf dari samping.....	21
<b>Gambar 2. 5.</b>	Facade LAF.....	21
<b>Gambar 2. 6.</b>	Masuk ke mangunan LAF dan menggahap Coffee.....	22
<b>Gambar 2. 7.</b>	Area Waiting Lounge Cofetaria.....	22
<b>Gambar 2. 8.</b>	Area Reception.....	23
<b>Gambar 2. 9.</b>	Tampak Area Resepsionis dari depan .....	24
<b>Gambar 2. 10.</b>	Area makan menghadap kearah outdoor area.....	24
<b>Gambar 2. 11.</b>	Area makan menghadap kearah bangunan .....	25
<b>Gambar 2. 12.</b>	Library & Art Shop .....	25
<b>Gambar 2. 13.</b>	Library & Art Shop dari samping .....	26
<b>Gambar 2. 14.</b>	Area Pameran lantai 2 .....	27
<b>Gambar 2. 15.</b>	Tangga penghubung antara lantai dasar dengan lantai 2.....	27
<b>Gambar 2. 16.</b>	Ruang Pameran Basement menghadap ke arah tangga .....	28
<b>Gambar 2. 17.</b>	Ruang Pameran Basement .....	28
<b>Gambar 2. 18</b>	Façade Bangunan .....	29
<b>Gambar 2. 19</b>	Zoning bangunan.....	30
<b>Gambar 2. 20.</b>	Zoning Lantai Dasar LAF.....	30
<b>Gambar 2. 21.</b>	Lantai dasar.....	31
<b>Gambar 2. 22.</b>	Zoning area pameran lantai 2.....	32
<b>Gambar 2. 23.</b>	Batu alam.....	33
<b>Gambar 2. 24.</b>	Parquette Jati.....	33
<b>Gambar 2. 25.</b>	Polished Concrate.....	33
<b>Gambar 2. 26.</b>	Granite Tile .....	34
<b>Gambar 2. 27.</b>	Tembok area Pameran .....	34
<b>Gambar 2. 28.</b>	Tembok resepsionis & resto.....	35
<b>Gambar 2. 29.</b>	Plafon lantai dasar .....	35
<b>Gambar 2. 30.</b>	Atap plastic .....	36
<b>Gambar 2. 31.</b>	Atap Asbes.....	36
<b>Gambar 2. 32.</b>	Standarisasi Resepsionis .....	39
<b>Gambar 2. 33.</b>	Standarisasi Sofa .....	39
<b>Gambar 2. 34.</b>	Standarisasi Rak Buku dan Sirkulasi Antar Rak.....	40
<b>Gambar 2. 35.</b>	Standarisasi Perpustakaan.....	40
<b>Gambar 2. 36</b>	Denah Pendekatan Alur pengunjung dalam pameran .....	41
<b>Gambar 2. 37</b>	Denah Pendekatan Alur pengunjung dalam pameran .....	41
<b>Gambar 2. 38</b>	Denah Pendekatan Alur pengunjung dalam pameran .....	42



<b>Gambar 2. 39</b> Jarak Pandang Display .....	42
<b>Gambar 2. 40</b> Jarak Pandang Display pada objek besar .....	43
<b>Gambar 2. 41.</b> Manusia dan Warna .....	47
<b>Gambar 2. 42.</b> Manusia Dan Ruang .....	48
<b>Gambar 3. 1</b> Mind Mapping .....	54
<b>Gambar 3. 2</b> Sketsa Ide Tangga .....	58
<b>Gambar 3. 3</b> Sketsa Ide Partisi .....	59
<b>Gambar 3. 4</b> Sketsa Ide Partisi .....	60
<b>Gambar 3. 5</b> Sketsa Ide skin tekstur .....	60
<b>Gambar 3. 6</b> Sketsa area panggung musik .....	61
<b>Gambar 4. 1</b> Mood Board .....	62
<b>Gambar 4. 2</b> Skema Warna .....	63
<b>Gambar 4. 3</b> Skema Material .....	64
<b>Gambar 4. 4</b> Elemen Dekoratif .....	64
<b>Gambar 4. 5</b> Buble Diagram .....	66
<b>Gambar 4. 6</b> Alternatif 1 lantai 2 .....	67
<b>Gambar 4. 7</b> Alternatif 1 Lantai Dasar .....	67
<b>Gambar 4. 8</b> Alternatif 2 lantai 2 .....	68
<b>Gambar 4. 9</b> Alternatif 2 lantai dasar .....	68
<b>Gambar 4. 10</b> Alternatif 1 Layout lantai 2 .....	69
<b>Gambar 4. 11</b> Alternatif 1 Layout lantai 1 .....	69
<b>Gambar 4. 12</b> Alternatif 2 Layout lantai 2 .....	70
<b>Gambar 4. 13</b> Alternatif 2 Layout lantai 2 .....	70
<b>Gambar 4. 14</b> Alternatif Material Lantai 1 .....	71
<b>Gambar 4. 15</b> Alternatif Material Lantai 1 .....	72
<b>Gambar 4. 16</b> Rencana Material Dinding .....	73
<b>Gambar 4. 17</b> Alternatif Rencana Plafon Lantai Dasar .....	74
<b>Gambar 4. 18</b> Alternatif Rencana Plafon Lantai Dasar .....	75
<b>Gambar 4. 19</b> Alternatif Furniture bagian 1 .....	76
<b>Gambar 4. 20</b> Alternatif Furniture bagian 2 .....	77
<b>Gambar 4. 21</b> Alternatif Furniture bagian 3 .....	78
<b>Gambar 4. 22</b> Equipment .....	79
<b>Gambar 4. 23</b> Exonometri Lantai 2 .....	89
<b>Gambar 4. 24</b> Exonometri Lantai Dasar .....	89
<b>Gambar 4. 25</b> Perspektif Coffee Lounge 1 .....	90
<b>Gambar 4. 26</b> Perspektif Resepsionis .....	90
<b>Gambar 4. 27</b> Perspektif Semi Outdoor .....	91
<b>Gambar 4. 28</b> Perspektif Coffee Lounge 2 .....	91
<b>Gambar 4. 29</b> Perspektif Stage .....	92

<b>Gambar 4. 30</b>	Perspektif Outdoor Area .....	92
<b>Gambar 4. 31</b>	Perspektif Mini Office .....	93
<b>Gambar 4. 32</b>	Perspektif Ruang Transaksi .....	93
<b>Gambar 4. 33</b>	Perspektif Ruang Pameran 1 .....	94
<b>Gambar 4. 34</b>	Perspektif Ruang Pameran 2.....	94
<b>Gambar 4. 35</b>	Perspektif Ruang Kurator .....	95
<b>Gambar 4. 36</b>	Perspektif Ruang Pameran 2.....	95

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2. 1</b> Daftar Kebutuhan .....	49
<b>Tabel 3. 1</b> Solusi Permasalahan Per-ruang .....	55
<b>Tabel 4. 1</b> Diagram Organisasi Ruang .....	65
<b>Tabel 4. 2</b> Spesifikasi Lampu .....	80
<b>Tabel 4. 3</b> Mechanical & Electrical.....	87
<b>Tabel 4. 4</b> Tabel Evaluasi .....	88



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Seni yang berkembang di Yogyakarta cukup beragam, mulai dari seni tradisional, seni modern hingga seni kontemporer. *Seni kontemporer* mulai berkembang di Yogyakarta sekitar tahun 1980-an. Hasil karya seni kontemporer layak untuk bersaing dalam event - event seni yang digelar serta mendapatkan apresiasi yang baik, hal ini terbukti dengan sering diadakannya event kesenian yang mengikutsertakan seni kontemporer sebagai bagian dari acara seni serta event kesenian. Beberapa acara besar seperti *Biennale*, *Festival Kesenian Yogyakarta*, serta *Jogja Java Carnival* yang merupakan agenda tahunan di Yogyakarta untuk pameran hasil karya seni kontemporer secara komersil.

Selama ini seni rupa kontemporer merupakan dunia eksklusif , dimana seniman dan hasil karyanya hanya dikenal oleh kalangan tertentu. Karena secara praktik di lapangan pengelolaan hanya dilakukan secara perorangan atau dalam komunitas dan kelompok. Akibatnya masyarakat yogyakarta kurang mengetahui seni kontemporer khususnya seni rupa kontemporer dan tidak mengetahui di Yogyakarta terdapat banyak seniman yang bertaraf Internasional. Dapat dikatakan berkembangnya seni rupa kontemporer tidak dibarengi oleh media apresiasi dan ekspresi seni rupa kontemporer di Yogyakarta.

Karena hal itulah pada tahun 2010, Langgeng Art Foundation didirikan oleh Deddy Irianto, sebagai lembaga seni rupa kontemporer yang memusatkan perhatian dan berkerja untuk memfasilitasi berbagai macam seni, penciptaan prestasi dan diskusi terutama dalam kaitannya dengan cara-cara strategis dalam pertumbuhan dan perkembangan seniman dan seni rupa kontemporer Indonesia, khususnya Yogyakarta dengan optimal.

Pembangunan Langgeng Art Foundation, di Jl. Suryidiningratan No. 37 Mantrijeron, Yogyakarta, dengan dana kolektif founder. Memiliki 3 lantai, yang terdiri dari area *gallery* atas, area *lobby*, dan *gallery basement*, dilengkapi dengan

fasilitas ruang *workshop*, *residensi*, *office*, *restourant*, *garden* dan panggung pertunjukan musik dan tari, dengan luas bangunan 1200 meter persegi.

Pada tahun 2017, Langgeng Art Foundation membuat statement untuk berdiri sendiri menjadi lembaga yang bersifat sangat terbuka untuk semua kalangan, tanpa bergantung pada lembaga donor manapu. Program dari Langgeng Art Foundation juga diperbaharui seperti pameran, diskusi, publikasi tentang buku. Sebagai sebuah kesadaran dari management Langgeng Art Foundation disediakanlah ruang seni alternatif, sebagai gebrakan untuk menunjang eksistensi dari segi pemasukan ekonomi lembaga, jadi dibuatlah restaurant dan perpustakaan, yang sekaligus dikolaborasikan menjadi ruang pameran bagi para seniman. Jadi Langgeng Art Foundation tidak cuma menjadi sekedar tempat untuk berpameran. Dengan adanya beberapa fasilitas baru diharapkan banyak orang akan datang dan menikmati kuliner dengan interior yang berkelas dan pada saat yang sama dapat memasarkan karya seni kontemporer dari senimal lokal ataupun internasional.

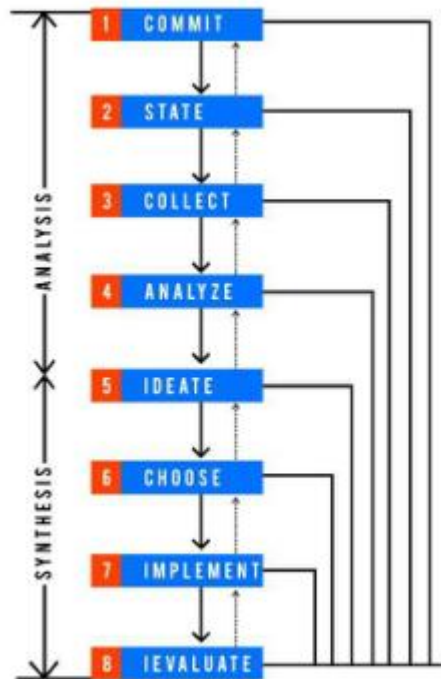
Secara Umum, desain yang sudah ada saat ini cukup memadai. Akan tetapi terdapat beberapa pencapaian yang kurang memenuhi beberapa aspek, seperti kurang adanya perbedaan antara ruang jadi terkesan membingungkan secara layout, lalu di area restaurant, penempatan banyak furniture yang berkualitas baik, namun ditata secara tidak ergonomis, terkesan sangat sesak, dan kurang maksimal penggunaannya, lebih terkesan seperti showroom daripada restaurant. Pembagian antara ruang publik dengan ruang karyawan kurang begitu jelas. seperti *office* kurator, yang mengaplikasikan *mezzanine* diatas *library* jadi kurang terlihat perbedaanya, penataan *layout* kurang sesuai dengan standar ruang kerja, penempatan berkas dan wardrobe tidak beraturan, jadi ada kemungkinan berkas penting tercecer atau hilang.

Dari ulasan diatas, dapat disimpulka bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam menciptakan branding Langgeng Art Foundation. Terutama dalam hal menciptakan sinergi antar ruang. Pemberian beberapa unsur estetik kolaborasi antara *furniture* dan penciptaan suasana ruang malah menurunkan nilai estetik yang ada pada karya seni kontemporer yang ada di area *restaurant*.

## B. METODE DESAIN

### 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain yang akan digunakan pada Perancangan Interior Langgeng Art Foundation ini dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa yang merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*. Berikut adalah pemaparan pola pikir dalam perancangan :



*Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan*

(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)



## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

*Commit (Accept the Problem)*, Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan:

1. *Prioritization*. Dengan membuat *time schedule, priority list*.
2. *Personal Value Analogies*. Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai” misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.

*State (Define the Problem)*, Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan bisaanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?”

“Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

1. *Checklist*. Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
2. *Perception List*. Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.
3. *Visual Diagrams*. Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. Visual diagram dibuat

dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).

***Collect (Gather the Facts).*** Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi :

1. *Interviews* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung).
2. Survey pengguna.
3. Mencari referensi dari proyek yang serupa.

***Analyze.*** Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah:

1. *Conceptual Sketches*
2. *Matrix*
3. *Categorization*

## **b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain**

***Ideate.*** Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

- a. *Drawing Phase.* Mencakup gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas

yang ada. Langkah yang dilakukan adalah menggunakan metode perencanaan ruang yang digunakan oleh Mark Karlen.

- b. *Concept Statement*. Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide dan *experiment* bentuk berupa prototype sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

***Choose (Select the Best Option)***. Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:

1. *Personal Judgement*. Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer memilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan diskusi dengan ahli.
2. *Comparative Analysis*. Meskipun metode *personal judgement* efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

***Implement (Take Action)***. Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

1. *Final design drawings*. Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.

2. *Budgets*. Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer. untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek. Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.
3. *Construction drawings*. Gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah project.

### **c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

*Evaluate*. Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

*Feedback*. Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.