

**REDESAIN INTERIOR
AMPLITUDE SKATE PARK
BALI**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Tifani Anggun Saraswati

NIM 1511996023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

ABSTRAK

Skateboarding merupakan salah satu dari olahraga ekstrem yang dapat dikatakan sebagai sebuah gaya hidup yang unik, inovatif, dan berorientasi pada kebebasan dan perkembangan, sehingga tidak heran jika penganut gaya hidup ini sebagian besar adalah kaum muda. Perkembangan permainan ini terus meningkat seiring dengan jumlah pemainnya. Perkembangan *skateboarding* di Indonesia yang paling pesat terjadi di Bali, budaya positif *skateboarding* dengan mudah diterima dan diadopsi oleh kaum muda di Bali. Melihat perkembangan tersebut terus terjadi, sehingga dibutuhkan arena bermain (*skate park*) untuk dapat menampung hobi dan kebebasan para *skater* dalam level yang aman untuk semua (*beginner, intermediate, dan advance*) *skater*. Sebuah lingkungan buatan *skate park* di daerah perkotaan dijadikan sebagai lahan komersial bagi para pebisnis, sehingga tidak jarang ditemukan fasilitas penunjang lain di dalam *skate park* seperti *café* dan *skate shop*. Dalam hal ini peran desain interior dapat berpengaruh sebagai daya tarik untuk mendukung perkembangan *skateboarding* di Indonesia, salah satunya melalui redesain Amplitude Skate Park menggunakan pendekatan desain rekreatif dan pendekatan desain interior ramah lingkungan. Metode desain yang digunakan adalah tujuh mode proses desain inovasi yang terdiri dari memahami tujuan, mengetahui konteks, mengenal masyarakat, menyusun gagasan, mengeksplorasi konsep, menyusun solusi dan merealisasikan penawaran.

Kata Kunci: *Skateboarding, Skate Park, Rekreasi, Desain Interior Ramah Lingkungan, Tujuh Mode Proses Desain Inovasi.*

ABSTRACT

Skateboarding is one of the extreme sport that is unique, innovative, and oriented to freedom and development, it is not a surprise those who choose to engage on this lifestyle are mostly young generation. The development of this activity continues to increase along with the number of skaters. The most rapid development of skateboarding in Indonesia happens in Bali, the positive culture of skateboarding is easily accepted and adopted by young generation in Bali. Because of this development continues to occur, a skate park is needed to accommodate hobbies and freedom of skaters at a safety level for all (beginner, intermediate, and advanced) skaters. A built environment of skate park in urban area commonly used as a commercial area for businessman, a common thing to find another facilities at skate park such as cafe and skate shop. In this kind of case the role of interior design could possibly influences as an attraction to support the development of skateboarding in Indonesia, which is through the redesign of Amplitude Skate Park using a recreational and environmentally sustainable interior design approach. The design method is using seven modes of innovation design process which consist of sense intent, know context, know people, frame insights, explore concepts, frame solutions, and realize offerings.

Keywords: *Skateboarding, Skate Park, recreational, Environmentally Sustainable Interior Design, Seven Modes of Innovation Design.*

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

REDESAIN INTERIOR AMPLITUDE SKATE PARK BALI. Diajukan oleh Tifani Anggun Saraswati, NIM 1511996023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal:

Pembimbing 1

Drs. Ismael Setiawan, MM.
NIP: 19620528 199403 1 002

Pembimbing 2

Yayu Rubiyanti S.Sn, M.Sn.
NIP: 19860924 201404 2 001

Cognate

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.
NIP: 19590306 199003 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Bambang Pramono, SSn., M.A.
NIP: 197703152002121005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan Desain

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP: 19590802 198803 2 002

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP: 196505221992031003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Alam Semesta atas segalanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih khususnya kepada:

1. Alam Semesta atas segala anugrah dan pelajaran hidup-Nya,
2. Kedua orang tua saya, Ngurah Maharta dan Pipit Andayani, serta kedua kakak saya, Ngurah Tegar Mahardika dan Ngurah Kukuh Bimantara yang tidak henti memberi doa, semangat, maupun saran dan kritik yang membangun,
3. Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM. dan Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, nasihat, saran dan kritik yang membangun demi keberlangsungan penyusunan laporan Tugas Akhir ini,
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dosen Wali dan Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. Selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior,
8. Mas Sukma Hidayat selaku *skateboarder* dan staf Amplitude Skate Park, yang telah mengizinkan, membantu, dan memberikan data terkait Amplitude Skate Park,

9. Pluk-Pluk Skateboard Family, Mas Aro, Mas Tifyan, dan Kak Meilvin yang selalu bersedia memberikan saran, bantuan, dan dukungan,
10. Jakob Danger, Billie Joe, dan Naruto Uzumaki yang selalu memberikan motivasi dan semangat,
11. Darwin Watterson, Gumball Watterson, Upin, Ipin, dan Nohara Shinosuke,
12. Teman-teman seperjuangan angkatan 2015, 2014, dan 2012,
13. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 15 Juni 2019

Penulis

Tifani Anggun Saraswati

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain/Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II	
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	7
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	12
B. Program Desain.....	17
1. Tujuan Desain	17
2. Sasaran Desain	17
3. Data	17
4. Daftar Kebutuhan	54
BAB III	
PERMASALAHAN DESAIN	62
A. Pernyataan Masalah	62
B. Ide Solusi Desain	62
1. Konsep Perancangan	62
2. Solusi Permasalahan Per-ruang	65

BAB IV

PENGEMBANGAN DESAIN	71
A. Alternatif Desain	71
1. Estetika Ruang.....	71
2. Alternatif Penataan Ruang	77
3. Pembentuk Ruang	92
4. Alternatif Pengisi Ruang	99
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	104
B. Evaluasi Pemilihan Desain	108
C. Hasil Desain	109

BAB V

PENUTUP.....	121
--------------	-----

LAMPIRAN

- A. Material Board
- B. Poster
- C. Detail Satuan Pekerjaan
- D. Gambar Kerja
 - 1. Layout
 - 2. Rencana Lantai
 - 3. Rencana Plafon dan ME
 - 4. Tampak Potongan
 - 5. Furnitur *Custom*
 - 6. Detail Elemen Khusus

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi Proses Desain Inovasi	3
Gambar 2. Logo Amplitude Skate & Bike Park.....	18
Gambar 3. Fasad Depan Bangunan Permanen	21
Gambar 4. Fasad Belakang Bangunan Permanen	22
Gambar 5. Fasad Bangunan Temporer.....	22
Gambar 6. Denah lantai 1	23
Gambar 7. Denah Lantai 2	24
Gambar 8. Denah Lantai 3	25
Gambar 9. Tampak Depan dan Tampak Belakang	26
Gambar 10. Tampak Kanan.....	27
Gambar 11. Tampak Kiri	27
Gambar 12. Potongan A-A'	27
Gambar 13. Potongan B-B'	28
Gambar 14. <i>Paving Block</i> Area Parkir	29
Gambar 15. Kombinasi Lantai <i>Concrete</i> dan keramik Area <i>Café</i>	29
Gambar 16. Dinding Batu Bata Ekspos Area <i>Café</i>	30
Gambar 17. Dinding Mural	30
Gambar 18. <i>Plafond</i> pada area <i>café</i>	30
Gambar 19. <i>Plafond</i> pada area kamar mandi.....	31
Gambar 20. Area <i>Street Style Skate Park</i>	31
Gambar 21. Suasana kursus <i>skateboarding</i>	32
Gambar 22. Area <i>Pump Track Skate Park</i>	32
Gambar 23. <i>Café</i>	33
Gambar 24. <i>Skate Shop</i>	34
Gambar 25. <i>Rooftop</i>	35
Gambar 26. <i>Rooftop</i>	35
Gambar 27. Ilustrasi Situasi pada <i>café</i> atau Bar.....	37

Gambar 28. Ilustrasi Situasi pada Meja Makan	38
Gambar 29. Ilustrasi Situasi pada Toko	39
Gambar 30. Ilustrasi Situasi pada Toko	39
Gambar 31. Jarak Pandang Manusia	40
Gambar 32. Ilustrasi Situasi pada Area Kerja	41
Gambar 33. Komponen Dasar Sistem <i>Green Roof</i>	46
Gambar 34. Grafik Luminasi Langit-Langit Terhadap Luminasi Armatur	53
Gambar 35. <i>Mind Mapping</i> Konsep Desain	64
Gambar 36. Sketsa Ide Solusi pada Loket Tiket	67
Gambar 37. Sketsa Ide Solusi pada Bangunan Kontainer.....	67
Gambar 38. Sketsa Ide Solusi pada <i>Café</i>	68
Gambar 39. Sketsa Ide Solusi pada <i>Toilet/Restroom</i>	68
Gambar 40. Sketsa Ide Solusi Penerapan <i>Green Roof</i>	69
Gambar 41. Sketsa Ide Solusi pada <i>Flow Park</i>	70
Gambar 42. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang.....	71
Gambar 43. Infografis	72
Gambar 44. Penerapan Tema	73
Gambar 45. Elemen Dekoratif	74
Gambar 46. Komposisi Warna dan Material.....	75
Gambar 47. Stilasi Bentuk	76
Gambar 48. <i>Matrix Diagram</i>	77
Gambar 49. <i>Bubble Diagram</i>	78
Gambar 50. <i>Stacking Diagram</i>	79
Gambar 51. <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1.....	80
Gambar 52. <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2 (Terpilih)	81
Gambar 53. <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1.....	82
Gambar 54. <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2 (Terpilih)	83
Gambar 55. <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi <i>Roof Top</i> Alternatif 1 (Terpilih)	84
Gambar 56. <i>Block Plan</i> dan Sirkulasi <i>Roof Top</i> Alternatif 2	85
Gambar 57. <i>Layout</i> Lantai 1 Alternatif 1	86

Gambar 58. <i>Layout</i> Lantai 1 Alternatif 2 (Terpilih).....	87
Gambar 59. <i>Layout</i> Lantai 2 Alternatif 1	88
Gambar 60. <i>Layout</i> Lantai 2 Alternatif 2 (Terpilih).....	89
Gambar 61. <i>Layout Rooftop</i> Alternatif 1.....	90
Gambar 62. <i>Layout Rooftop</i> Alternatif 2 (Terpilih)	91
Gambar 63. Rencana Lantai Lantai 1	92
Gambar 64. Rencana Lantai Lantai 2.....	93
Gambar 65. Rencana Lantai <i>Rooftop</i>	94
Gambar 66. Rencana Dinding Bangunan Permanen	95
Gambar 67. Rencana Dinding Bangunan Temporer	96
Gambar 68. Rencana Plafond Bangunan Permanen Lantai 2	97
Gambar 69. Rencana Plafond Bangunan Permanen Lantai 2	98
Gambar 70. Rencana Plafond Bangunan Temporer	99
Gambar 71. Fasad Bangunan	109
Gambar 72. <i>Flow Park</i>	110
Gambar 73. Cafe	111
Gambar 74. <i>Skate Shop</i>	112
Gambar 75. Kantor	112
Gambar 76. <i>Axonometri</i> Amplitude Skate Park	113
Gambar 77. <i>Axonometri Flow Park</i>	113
Gambar 78. <i>Axonometri</i> Lantai 1 Bangunan Permanen	114
Gambar 79. <i>Axonometri</i> Lantai 2 Bangunan Permanen	114
Gambar 80. <i>Axonometri</i> Kantor Direktur Bangunan Kontainer	115
Gambar 81. <i>Axonometri</i> Kantor Bangunan Kontainer	115
Gambar 82. <i>Layout</i> lantai 1	116
Gambar 83. <i>Layout</i> lantai 2.....	117
Gambar 84. <i>Layout Rooftop</i>	118
Gambar 85. Perspektif Manual.....	119
Gambar 86. Detail Khusus Sistem <i>Extensive Green Roof</i>	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aktivitas dan Ruang	20
Tabel 2. Komponen pada <i>Skate Park</i>	36
Tabel 3. Perbedaan <i>Extensive Green Roof</i> dan <i>Intensive Green Roof</i>	45
Tabel 4. Tingkat Pencahayaan Minimum dalam Ruang	51
Tabel 5. Daftar Kebutuhan	54
Tabel 6. Permasalahan Per-ruang dan Solusinya	65
Tabel 7. Furnitur dan <i>Equipment</i> Pabrikan	100
Tabel 8. <i>Custom Furniture</i>	102
Tabel 9. Pencahayaan Buatan.....	104

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Struktur Organisasi Perusahaan	19
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan sebuah kegiatan menggerakkan badan yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan baik jasmani maupun rohani. Walaupun tujuan awalnya adalah untuk kesehatan, namun banyak juga yang menjadikan olahraga sebagai hobi. Tidak jarang hobi yang dilakoni tergolong ekstrem. Tolok ukur dari ekstrem atau tidaknya sebuah olahraga adalah potensi cedera yang ditimbulkan jika terjadi kecelakaan, apabila cedera yang ditimbulkan dapat berakibat pada cacat tubuh atau bahkan kematian, maka olahraga tersebut tergolong ekstrem. *Skateboarding* merupakan salah satu dari olahraga ekstrem yang dapat dikatakan sebagai sebuah gaya hidup yang unik, inovatif, dan berorientasi pada kebebasan dan perkembangan, tidak heran jika penganut gaya hidup ini sebagian besar adalah kaum muda. Siapa sangka jika permainan ini berawal dari keisengan belaka. Pada tahun 1950an di California, Amerika Serikat, para peselancar mencari alternatif lain untuk mengisi waktu luang disaat cuaca tidak mendukung untuk bermain *surfing*, mereka pun menciptakan permainan *skateboard* yang pada saat itu disebut sebagai *sidewalk surfing*, sebuah papan kecil berodakan roda *roller skate*. Setelah sempat populer, yang ditandai dengan berbagai kompetisi internasional, pada tahun 1967 pamor *skateboard* anjlok dan mulai naik lagi pada tahun 1970an karena adanya pengembangan pada desain *skateboard* yang lebih aman dan mudah dimainkan.

Skateboard masuk ke Indonesia pada tahun 1976 tepatnya di daerah Jakarta dan Bandung. Perkembangan permainan *skateboard* di Indonesia jika digambarkan menggunakan grafik, dapat menunjukkan peningkatan namun masih terbilang berjalan lambat. Bali menjadi daerah yang memiliki peningkatan terpesat dibandingkan dengan daerah lainnya di Indonesia. Kultur budaya di Bali yang cenderung mudah untuk menerima budaya baru menjadi salah satu alasannya. Hingga saat ini sudah terhitung ada 11 *skate park* yang tersebar di Bali bagian

selatan. Dengan semakin bertambahnya jumlah pemula yang bermain *skateboard* sehingga fasilitas peralatan yang terdapat pada *skate park* harus dapat digunakan oleh semua level bermain *skater*.

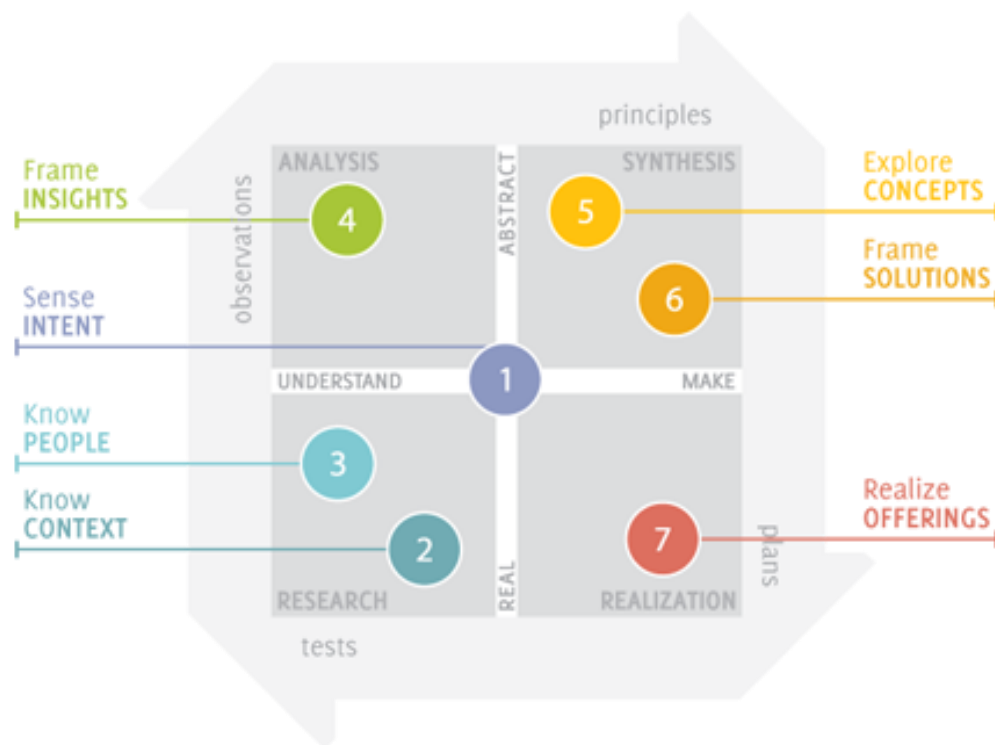
Amplitude Skate Park berlokasi di Kerobokan, Kuta Utara, Bali dibangun di atas tanah seluas 2,688 m² ini menawarkan kursus *skateboarding* untuk semua kalangan dan semua umur. Fasilitas penunjang yang ditawarkan adalah *café*, *skateshop*, serta dua macam gaya arena *skatepark* yaitu *pump track* dan *flow style*.

Cakupan perancangan karya desain Tugas Akhir ini adalah berupa area *skate park*, *café*, *skate shop*, serta kantor. Aktivitas yang terdapat di Amplitude Skate Park yang terbilang beragam, sehingga desain interior dapat berpengaruh dalam hal penempatan zona dan pengaturan layout yang efektif. Perancangan Amplitude Skate Park berfokus pada pendekatan desain rekreatif dan pendekatan desain interior ramah lingkungan. Pendekatan desain rekreatif diwujudkan melalui budaya “kebebasan berekspresi” yang diterapkan pada elemen interior, area bermain *skateboard* dan fasad bangunan dengan menerapkan prinsip desain interior ramah lingkungan pada elemen interior khusus untuk daerah beriklim tropis.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Pola Pikir Desain

Pada proses perancangan Interior Amplitude Skate Park ini penulis menerapkan proses desain inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar di dalam bukunya *101 Design Method* menerangkan bahwa terdapat tujuh mode proses desain inovasi yang berbeda, masing-masing memiliki tujuan dan aktivitasnya sendiri, ketujuh mode itu antara lain : Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1. Ilustrasi Proses Desain Inovasi
(Sumber: Kumar, 2012)

a. Memahami Tujuan (*Sense Intent*)

Di awal proses, harus dapat mengetahui dari mana akan memulainya dan kemana harus bergerak. Dengan mengamati semua perubahan yang terjadi, mengumpulkan data-data mengenai kejadian terkini atau tren yang sedang berlangsung dan yang mempengaruhi bidang objek. Semua ini merupakan cara untuk dapat menyusun ulang masalah awal, mencari peluang inovasi baru dan menemukan tujuan awal kemana harus bergerak.

b. Mengetahui Konteks (*Know Context*)

Pada mode ini penting untuk mempelajari konteks, kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan objek, seperti mempelajari bagaimana penawaran inovasi dapat bekerja di pasaran, mencermati penawaran inovasi yang sudah ada di pasaran, dan mencari tahu apakah kebijakan atau peraturan pemerintah berpengaruh pada tema inovasi. Secara lebih luasnya, memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

c. Mengenal Masyarakat (*Know People*)

Pada mode ketiga ini memahami pengguna akhir dan pemegang kepentingan lainnya serta interaksi mereka dengan aktivitas sehari-hari. Tujuan utama pada mode ini adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan yang telah dilakukan. Gagasan disini dimaksudkan sebagai interpretasi dari apa yang telah diamati, seringkali berupa hasil dari pertanyaan “mengapa?”.

d. Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)

Dari data-data yang telah dikumpulkan dari ketiga mode sebelumnya akan disortir, dikelompokkan, diorganisir, dan dianalisis sehingga menemukan pola-pola penting yang mengarah ke peluang pasar atau celah

yang belum tersentuh untuk dapat memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap.

e. Mengeksplorasi Konsep (*Explore Concepts*)

Dalam mode ini dilakukannya proses *brainstorming* terstruktur untuk dapat mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru dengan menggunakan gagasan dan prinsip yang telah disusun sebelumnya sebagai titik awal.

f. Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)

Dengan membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan sebelumnya dan menggabungkan mereka untuk membentuk sistem-sistem konsep atau yang disebut dengan solusi. Memastikan agar konsep dan solusi yang dihasilkan menjadi sebuah kategori dan hierarki yang berguna. Dalam mode ini deskripsi solusi merupakan sebuah gambaran untuk dapat memberikan pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”.

g. Meralisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)

Setelah solusi-solusi potensial disusun, perlu diadakannya evaluasi untuk dapat bergerak ke implementasi. Dalam metode terakhir ini, perlu untuk memastikan bahwa solusi-solusi tersebut secara sengaja dibangun berdasarkan pengalaman orang lain dan dapat memberikan nilai yang sesungguhnya.

2. Metode Desain

Metode desain berasal dari ketujuh mode proses desain inovasi yang digagas oleh Vijay Kumar, disusun secara berurutan sehingga menghasilkan hasil akhir yang memiliki nilai, dasar, dan struktur yang jelas.

a. Metode Pengumpulan Data/Informasi dan Penelusuran Masalah

1) Metode Pengumpulan Data atau Informasi

- a) Fakta-Fakta Kunci: mencari dan mengumpulkan informasi penting melalui internet berupa data maupun pendapat para desainer *skate park*.
 - b) Wawancara Pakar Subjek: melakukan wawancara kepada staf dan pengajar di Amplitude Skate Park serta pemain *skateboard*.
- 2) Metode Penelusuran Masalah
- a) Kunjungan Lapangan: Melakukan survei lokasi Amplitude Park secara langsung, sehingga memungkinkan penulis untuk dapat merasakan atmosfer dan mencoba fasilitas yang tersedia.
 - b) Simulasi pengalaman: Melakukan komunikasi ringan dengan pengunjung dan pemain *skateboard* yang telah mencoba menggunakan fasilitas di Amplitude Skate Park.
 - c) Jaringan Aktivitas: Membuat daftar aktivitas dari pengguna dan pemegang kepentingan pada setiap area di Amplitude Skate Park.
- b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain
- 1) Metode Pencarian Ide
Peta Pikiran Peluang: Membuat peta pikiran atau biasa disebut dengan *mind mapping*, berupa rangkaian peluang-peluang yang berhubungan dengan topik utama yaitu Amplitude Skate Park.
 - 2) Metode Pengembangan Desain
Sketsa Konsep: Memvisualisasikan konsep atau ide solusi desain dalam bentuk sketsa dan moodboard untuk membantu ide-ide dapat dikomunikasikan dengan lebih jelas.
- c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain
- Evaluasi Solusi: Menilai solusi-solusi yang didapat berdasarkan nilai mereka bagi pengguna, penyedia, dan pemegang kepentingan lainnya untuk dapat menghasilkan desain terbaik dan didiskusikan dengan bantuan dosen pembimbing.