

**PERANCANGAN INTERIOR ISTORA SENAYAN,  
JAKARTA PUSAT**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Diajukan oleh:

**Maharani Ayu Bening Pratiwi**

**NIM 1612031023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

## ABSTRAK

Istana Olahraga atau sering disebut ISTORA, merupakan stadion olahraga tertutup yang berada di Kompleks Gelora Bung Karno. ISTORA dibangun pada tahun 1961, acara perdananya adalah Piala Thomas Cup. Lalu pada tahun 1962 ISTORA diminta untuk melengkapi sarana dan prasarana *Asean Games* ke VI yang diadakan di Indonesia. Sejak tahun 2007 hingga sekarang ISTORA digunakan untuk kejuaraan dunia di bidang olahraga bulutangkis, yaitu Indonesia Open. Setelah dilakukan renovasi ditahun 2017 guna menyempurnakan perhelatan *Asian Games* 2018, ISTORA dinilai masih belum memaksimalkan fungsi ruang.

Dari segi interior desain ISTORA saat ini masih belum *merepresentative* Indonesia. Dari hal tersebut terciptalah konsep “*Diversity, Identity, Culture*” dengan mengusung keberagaman yang ada di Indonesia. Gaya yang digunakan pada perancangan ISTORA ialah gaya kontemporer modern, pemilihan gaya ini disesuaikan dengan jaman dan selaras dengan tema yang diusung di kompleks gelora bung karno. Selain itu penambahan fasilitas-fasilitas diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di ISTORA.

Kata Kunci : gedung olahraga, keberagaman, kontemporer, modern

## *ABSTRACT*

*Istana Sports or often called ISTORA, is a closed sports stadium located in the Bung Karno Complex. ISTORA was built in 1961, the first event was the Thomas Cup. Then in 1962 ISTORA was asked to complete the VI Asean Games facilities and infrastructure held in Indonesia. Since 2007 until now ISTORA has been used for the world championship in the field of badminton, namely the Indonesian Open. After renovations in 2017 to complete the 2018 Asian Games, ISTORA is considered to have not yet maximized the function of space.*

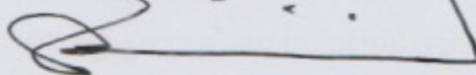
*In terms of interior design ISTORA is currently still not representative Indonesia. From this, the concept of "Diversity, Identity, Culture" was created by promoting diversity in Indonesia. The style used in the design of ISTORA is a modern contemporary style, the choice of this style is adapted to the era and in harmony with the theme that was carried in the Bung Karno surge complex. In addition, the addition of facilities is expected to optimize the activities taking place at ISTORA.*

*Keywords : sports hall, diversity, contemporary, modern*

Tugas akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

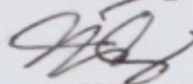
**PERANCANGAN INTERIOR ISTORA, JAKARTA PUSAT** diajukan oleh Maharani Ayu Bening Pratiwi, NIM 1612031023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I**



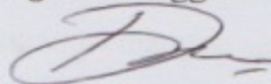
Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP 19590802 198802 2 002/ NIDN 0002085909

**Pembimbing II**



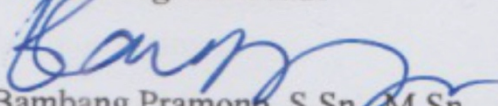
Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc.  
NIP 19720314 199802 1 001/ NIDN 0014037206

**Cognate/Anggota**



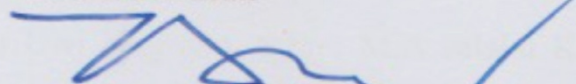
Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds  
NIP 19870209 201504 1 001/ NIDN 0009028703

**Ketua Program Studi**



Bambang Pramono, S.Sn, M.Sn  
NIP 19730830 200501 1 001/ NIDN 0030087304

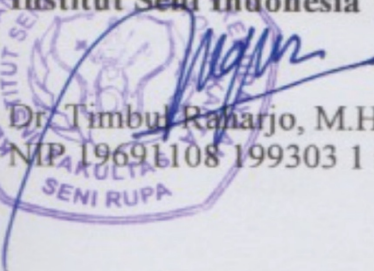
**Ketua Jurusan**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA.  
NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum  
NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadiran 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 terimakasih sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Mochammad Ahdam Syah, Ibu Murjiati, Adik Dhea Bunga Anjani, Adik Sabrina Ajeng Takira, Adik Muhammad Cholick Saum Raya, dan Adik Muhammad Bilawal Aryo Jatmiko yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada penulis.
2. Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des., dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun krtitik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn.,M..T., selaku dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
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 Kantor Pengelola ISTORA yang sudah memberikan izin untuk menjadikan ISTORA sebagai objek Tugas Akhir, melakukan survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.
7. Mas Rio, Mba Iyong, dan Rosita yang selalu mendukung, mendoakan serta membantu penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir.

8. Sahabat-sahabatku; Titi, Cerli, Hilma, Rafael, Mufid, Yanida, Ilham, Lidya Yuni, dan teman-teman Guratan yang telah membantu menyemangati dan memberi motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugasn akhir ini.
9. Semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Yogyakarta 20 Juli 2020

Penulis,

Maharani Ayu Bening Pratiwi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN .....	8
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
1. Tinjauan Pustaka Gedung Olahraga .....	8
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus .....	9
B. PROGRAM DESAIN.....	10
1. Tujuan Desain.....	10
2. Sasaran Desain.....	11
3. Data.....	11
BAB III PERMASALAHAN DESAIN .....	50
A. Pernyataan Masalah.....	50
B. Ide Solusi.....	50
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	59
A. Alternatif Desain .....	59
1. Alternatif Estetika Ruang .....	59
2. Alternatif Penataan Ruang.....	67
3. Elemen Pembentuk Ruang.....	81
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	84
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	92
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	103
C. Hasil Desain .....	104

1. Hasil Render Perspektif.....	104
2. Hasil Perspektif Manual .....	111
3. Axonometri.....	121
4. Layout.....	124
5. Detail Khusus .....	125
BAB V PENUTUP.....	127
A. Kesimpulan.....	127
B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA .....	129
LAMPIRAN.....	131
A. Hasil Survey .....	132
1. Surat Ijin Survey .....	132
2. Foto-foto Survey.....	134
3. Gambar Kerja Survey .....	149
B. Proses Pengembangan Desain ( <i>Schematic Design</i> ).....	156
1. Sketsa-sketsa Alternatif Desain .....	156
a. Ruang VIP ISTORA.....	156
b. Kantor ISTORA.....	158
c. Ruang Cempaka.....	160
2. Foto-foto Proses Desain.....	162
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	171
1. Rendering Perspektif 3d .....	171
a. Ruang VIP .....	171
i. Area Streaming .....	171
ii. Toilet.....	172
b. Kantor .....	173
i. <i>Receptionist</i> .....	173
ii. Loby Kantor ISTORA .....	175
iii. Area Kerja Umum .....	176
iv. Ruang Pimpinan Pengelola.....	177
v. Ruang Meeting .....	178
c. Ruang Cempaka.....	179
i. <i>Communal Space</i> .....	179
2. Rendering <i>Bird Eye View</i> .....	180



3. Animasi.....	182
4. Skema Bahan dan Warna.....	182
5. Poster & Leaflet.....	188
D. Destail Satuan Pekerjaan/ <i>Bill of Qusntity/BQ</i> .....	192
E. Gambar Kerja.....	195
1. Layout.....	195
2. Rencana Lantai.....	195
3. Rencana Plafon dan Titik Lampu.....	195
4. Rencana Elektrikal.....	195
5. Tampak Potongan.....	195
6. <i>Furniture Custome</i> .....	195
7. Detail Elemen Khusus.....	195

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 2. Logo PPKGBK.....	12
Gambar 3. Struktur Organisasi PPKGBK.....	14
Gambar 4. Lokasi ISTORA.....	17
Gambar 5. Fasad Bangunan ISTORA .....	17
Gambar 6. Area <i>Front Office</i> Kantor ISTORA.....	18
Gambar 7. Area <i>Lobby</i> Kantor ISTORA.....	18
Gambar 8. Ruang Cempaka Pasca Acara PKN.....	19
Gambar 9. Ruang Cempaka Pasca Acara PKN.....	19
Gambar 10. Ruang VIP ISTORA Pasca <i>Asean Games 2018</i> .....	20
Gambar 11. Ruang VIP ISTORA Pasca <i>Asean Games 2018</i> .....	20
Gambar 12. Area Kerja di Kantor Pengelola ISTORA .....	21
Gambar 13. Area Kerja di Kantor Pengelola ISTORA .....	21
Gambar 14. Area Loker di Kantor Pengelola ISTORA .....	22
Gambar 15. Area Loker di Kantor Pengelola ISTORA .....	22
Gambar 16. R. Istirahat Karyawan Piket di Kantor Pengelola ISTORA .....	23
Gambar 17. Layout Existing ISTORA.....	23
Gambar 18. Sirkulasi Existing R.VIP, Kantor ISTORA, R. Cempaka .....	24
Gambar 19. Zoning Existing R. VIP, Kantor ISTORA, R. Cempaka.....	25
Gambar 20. Lantai di Kantor ISTORA .....	26
Gambar 21. Lantai di Cendana ISTORA .....	26
Gambar 22. Lantai di Ruang VIP.....	26
Gambar 23. Dinding di Kantor ISTORA .....	27
Gambar 24. Dinding di Ruang Cempaka.....	27
Gambar 25. Dinding di Ruang Cempaka.....	28
Gambar 26. Dinding di Ruang VIP.....	28
Gambar 27. Plafon di Kantor .....	29
Gambar 28. Plafon di Ruang Cempaka.....	29
Gambar 29. Plafon di Ruang VIP.....	29
Gambar 30. <i>Furniture</i> dan <i>Equipment</i> di Kantor .....	30
Gambar 31. <i>Furniture</i> dan <i>Equipment</i> di Ruang VIP .....	30
Gambar 32. Ruang <i>Meeting</i> di Kantor Pengelola ISTORA.....	31

Gambar 33. Ruang Cempaka.....	32
Gambar 34. Ruang VIP .....	32
Gambar 35. Penghawaan AC <i>Central &amp; AC Ceiling</i> diarea Kantor .....	33
Gambar 36. Penghawaan AC <i>Standing Floor</i> di Ruang Cempaka .....	33
Gambar 37. Penghawaan Alami diarea Ruang Cempaka .....	33
Gambar 38. Mekanikal Elektrikal di Kantor ISTORA .....	34
Gambar 39. Mekanikal Elektrikal diarea Kantor ISTORA.....	34
Gambar 40. <i>Basic Workstation with Visitor Seating</i> .....	37
Gambar 41. <i>Basic U-Shape Workstation</i> .....	38
Gambar 42. <i>Circle Executive Desk</i> .....	38
Gambar 43. Pos Kerja .....	39
Gambar 44. Pos Kerja Penerimaan Tamu .....	39
Gambar 45. Pola Sirkulasi Linear .....	42
Gambar 46. Pola Sirkulasi Radial .....	42
Gambar 47. Pola Sirkulasi Spiral .....	42
Gambar 48. Pola Sirkulasi Network.....	43
Gambar 49. Pola Sirkulasi Campuran .....	43
Gambar 50. Sketsa Ideasi Keseluruhan.....	51
Gambar 51. Sketsa Ideasi Lantai.....	52
Gambar 52. Sketsa Ideasi Dinding.....	53
Gambar 53. Sketsa Ideasi Dinding.....	54
Gambar 54. Sketsa Ideasi Plafon .....	55
Gambar 55. Sketsa Ideasi Plafon .....	56
Gambar 56. Sketsa Ideasi <i>Furniture</i> .....	57
Gambar 57. Sketsa Ideasi Elemen Dekorasi .....	58
Gambar 58. Penerapan Gaya dan Ruang pada Area Kerja di Kantor .....	59
Gambar 59. Penerapan Gaya dan Ruang pada Area Streaming di R. VIP.....	60
Gambar 60. Penerapan Suasana Ruang Alternatif 1 dan 2 .....	60
Gambar 61. Penerapan Tema .....	61
Gambar 62. Penerapan Elemen Dekoratif.....	62
Gambar 63. Dokumentasi Atlet Bulutangkis .....	62
Gambar 64. <i>Color Scheme</i> Alternatif 1 dan 2 .....	63
Gambar 65. Komposisi Bentuk .....	64
Gambar 66. Penerapan Komposisi Material Alternatif 1 .....	65
Gambar 67. Penerapan Komposisi Material Alternatif 2 Terpilih .....	66

Gambar 68. <i>Zoning</i> Alternatif 1 Terpilih .....	67
Gambar 69. <i>Zoning</i> Alternatif 2 .....	68
Gambar 70. <i>Grouping</i> Alternatif 1 .....	69
Gambar 71. <i>Grouping</i> Alternatif 2 Terpilih .....	70
Gambar 72. Diagram Matrix .....	71
Gambar 73. <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 1 Terpilih .....	72
Gambar 74. <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 2 .....	73
Gambar 75. Organisasi Ruang VIP .....	74
Gambar 76. Organisasi Ruang Kantor ISTORA .....	75
Gambar 77. Organisasi Ruang Cempaka .....	76
Gambar 78. Sirkulasi Alternatif 1 .....	77
Gambar 79. Sirkulasi Alternatif 2 Terpilih .....	78
Gambar 80. Alternatif Layout 1 Terpilih .....	79
Gambar 81. Alternatif Layout 2 .....	80
Gambar 82. Rencana Lantai Alternatif 1 Terpilih .....	81
Gambar 83. Rencana Lantai Alternatif 2 .....	82
Gambar 84. Rencana Plafon Alternatif 1 .....	83
Gambar 85. Rencana Plafon Alternatif 2 Terpilih .....	84
Gambar 86. <i>Furniture Custom</i> Alternatif 1 .....	85
Gambar 87. <i>Furniture Custom</i> Alternatif 1 .....	86
Gambar 88. <i>Furniture Custom</i> Alternatif 1 .....	87
Gambar 89. <i>Furniture Fabrication</i> Alternatif 1 .....	88
Gambar 90. <i>Furniture Fabrication</i> Alternatif 2 .....	89
Gambar 91. <i>Furniture Fabrication</i> Alternatif 1 .....	90
Gambar 92. <i>Furniture Fabrication</i> Alternatif 2 .....	91
Gambar 93. Jenis-Jenis Lampu .....	92
Gambar 94. Jenis-Jenis Lampu .....	92
Gambar 95. Rumus Menghitung Kebutuhan Lampu .....	93
Gambar 96. Jenis-Jenis AC .....	97
Gambar 97. Rumus Menghitung Kebutuhan AC .....	97
Gambar 98. Jenis-Jenis HVAC .....	101
Gambar 99. Table Mekanikal Elektrikal .....	102
Gambar 100. Table Mekanikal Elektrikal .....	103
Gambar 101. Area Streaming .....	104
Gambar 102. Mushola .....	104

Gambar 103. Toilet .....	105
Gambar 104. Area <i>Receptionist</i> .....	106
Gambar 105. Area <i>Lobby</i> .....	106
Gambar 106. Area <i>Lobby</i> .....	107
Gambar 107. Area Kerja Umum .....	107
Gambar 108. Area Kerja Umum .....	108
Gambar 109. Ruang Pimpinan Direktur.....	108
Gambar 110. Area <i>Sport Shop</i> .....	109
Gambar 111. Area <i>Hall of Fame</i> .....	109
Gambar 112. Area <i>Communal Space</i> .....	110
Gambar 113. Perspektif Manual <i>Furniture Custom</i> .....	111
Gambar 114. Perspektif Manual <i>Furniture Custom</i> .....	112
Gambar 115. Perspektif Manual <i>Furniture Custom</i> .....	113
Gambar 116. Perspektif Manual <i>Furniture Custom</i> .....	114
Gambar 117. Perspektif Manual <i>Furniture Custom</i> .....	115
Gambar 118. Perspektif Manual <i>Furniture Custom</i> .....	116
Gambar 119. Perspektif Manual <i>Furniture Custom</i> .....	117
Gambar 120. Perspektif Manual Area Streaming A .....	118
Gambar 121. Perspektif Manual Area <i>Receptionist</i> .....	118
Gambar 122. Perspektif Manual Area <i>Loby</i> .....	119
Gambar 123. Perspektif Manual Area Kerja Umum.....	119
Gambar 124. Perspektif Manual Area <i>Sport Shop</i> .....	120
Gambar 125. Perspektif Manual Area <i>Communal Space</i> .....	120
Gambar 126. Axonometri Ruang VIP.....	121
Gambar 127. Axonometri Ruang VIP.....	121
Gambar 128. Axonometri Kantor ISTORA .....	122
Gambar 129. Axonometri Kantor ISTORA .....	122
Gambar 130. Axonometri Ruang Cempaka .....	123
Gambar 131. Axonometri Ruang Cempaka .....	123
Gambar 132. Layout Ruang VIP.....	124
Gambar 133. Layout Kantor ISTORA .....	124
Gambar 134. Layout Ruang Cempaka.....	125
Gambar 135. Detail Khusus Roster.....	125
Gambar 136. Detail Khusus Batu Bata.....	126

## DAFTAR TABLE

Table1. Fungsi dan Pemakai Ruang Kantor ISTORA .....	14
Table 2. Fungsi dan Pemakai Ruang VIP .....	15
Table 3. Fungsi dan Pemakai Ruang Cempaka.....	16
Table 4. Daftar Kebutuhan Ruang VIP .....	46
Table 5. Daftar Kebutuhan Kantor ISTORA .....	47
Table 6. Daftar Kebutuhan Kantor ISTORA .....	48
Table 7. Daftar Kebutuhan Ruang Cempaka.....	49

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

ISTORA Gelora Bung Karno singkatan dari (Istana Olahraga Gelora Bung Karno), disebut pula Istora Senayan. Sebuah stadion olahraga tertutup yang berlokasi di dalam kompleks Gelanggang Gelora Bung Karno di daerah Senayan, Jakarta Pusat. Kapasitas arena ini setelah renovasi dan dibuka kembali pada tahun 2018 adalah sebesar 7,166 orang (Isdi, Kepala Pengelola Kantor ISTORA, 2019). Arena ini sering digunakan sebagai lokasi turnamen bulutangkis. Acara perdananya adalah Piala Thomas 1961. Pada tahun 1962 Indonesia ditunjuk oleh *Asian Games Federation* untuk menjadi tuan rumah *Asian Games* ke VI. ISTORA digunakan sebagai pelengkap sarana dan prasarana dalam rangka *Asian Games* ke VI. Setelah itu pada tahun 2007 sampai tahun 2019 ISTORA digunakan untuk kejuaraan dunia dibidang olahraga bulutangkis yang diadakan setiap 1 tahun sekali.

Pada saat ISTORA dijadikan tuan rumah *Asian Games* pada tahun 2018, ISTORA banyak mengalami fungsi ruang yang kurang maksimal dan kurangnya peran desainer interior didalamnya. Seperti halnya *furniture* merupakan objek yang digunakan sebagai penunjang kegiatan didalam ruang. Yang Sewaktu perhelatan *Asian Games* 2018 kurang diperhatikan. Perhelatan *Asian Games* adalah ajang internasional yang dihadiri oleh banyak Negara, dengan kita memanfaatkan interior sebagai *representative of Indonesian*, secara tidak langsung dapat mempromosikan Indonesia di ajang tersebut.

Saat ini kebutuhan interior di ISTORA masih belum memaksimalkan fungsi ruang yang pasti. Selama perhelatan *Asian Games* 2018, ruangan ini menjadi ruangan *temporary* yang digunakan sesuai kebutuhan *event* tersebut. Selain ruangan diluar arena, terdapat juga ruang VIP di ISTORA yang mempunyai *problem* pasca renovasi ditahun 2017 dan untuk *outdoor* di lantai 2 ISTORA dijadikan tempat sponsor atau kerjasama dengan pihak GBK. Selain itu, interior di kantor ISTORA juga mempunyai beberapa *problem* tersendiri setelah dilakukannya renovasi pada tahun 2017.

Beberapa *point* penting kenapa ISTORA direnovasi pada tahun 2017, karena pihak ISTORA ingin mengembalikan bangunan asli seperti pada tahun 1961. Mengingat ISTORA adalah bagian dari cagar budaya di Indonesia dan ISTORA merupakan *icon* dari Indonesia didunia olahraga bulutangkis. Sebelum direnovasi, letak ruangan-ruangan tersebut masih menyatu dengan bangunan inti atau arena ISTORA, namun setelah direnovasi ruangan-ruangan tersebut diletakan terpisah dari bangunan inti atau arena ISTORA. Dengan begitu ISTORA dapat digunakan atau dapat menjadi area multifungsi, yang dimana jika ada *event* diluar olahraga bulutangkis masih dapat digunakan. (Haerudin, 2019).

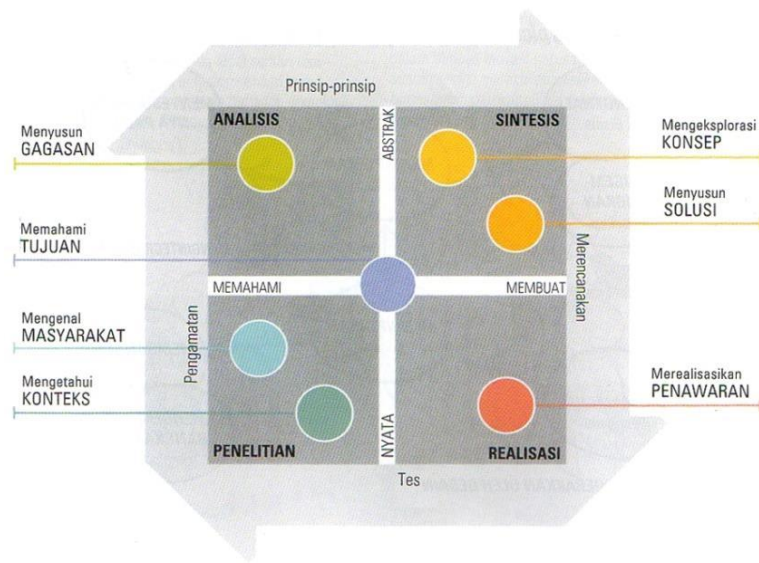
Ada 2 hal alasan perancang untuk memilih proyek ini. Pertama, ISTORA merupakan *icon* di dunia bulutangkis. Merupakan salah satu arena terbaik di dunia untuk menyelenggarakan pertandingan bulutangkis. Olahraga bulutangkis merupakan salah satu cara untuk mempersatukan bangsa dalam hal tersebut tidak memandang RAS dan suku. Yang terpenting bersama-sama membela Indonesia di kanca Internasional. Kedua, ISTORA berada di area Kompleks Gelora Bung Karno, yang dimana mempunyai daya tarik kuat. Maka dengan mengolah kembali tatanan interior di ISTORA Senayan, diharapkan dapat memberikan nilai lebih yang dapat mewakili *representative of Indonesian*.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Metode perancangan yang akan digunakan ialah Proses Desain Inovasi. Mengacu pada 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar, 2013. Proses desain ini berdasarkan 4 prinsip utama yaitu membangun inovasi berdasarkan pengalaman, memandang inovasi sebagai system, menumbuhkan budaya inovasi, dan mengadopsi proses inovasi yang berdisiplin. Proses desain inovasi dimulai dengan yang nyata, kita mengamati dan belajar dari fakto-faktor nyata dari situasi di dunia nyata. Kemudian, kita mencoba mendapatkan pemahaman yang penuh tentang dunia nyata dengan membuat abstraksi dan model konseptual untuk menyusun ulang dalam cara-cara baru.





Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan  
(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2020)

Proses desain ini terbagi menjadi 4 bagian. Kuadran kiri bawah merepresentasikan *Research* (penelitian), tentang mengetahui realitas. Kuadran kiri atas adalah *Analysis* (analisis), karena di sinilah kita memproses informasi tentang realita dalam istilah-istilah abstrak dan mencoba memunculkan model pemikiran yang baik untuk menggerakkan inovasi. Kuadran kanan atas adalah *Synthesis* (sintesis), dimana model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Terakhir, kuadran kanan bawah mendefinisikan *Realization* (realisasi), dari konsep-konsep kita menjadi penawaran yang dapat direalisasikan. Didalam rangka kerja ini terdapat 7 mode aktivitas, yang terdiri dari :

- a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah
  - *Sense Intent* (Memahami Tujuan)
  - *Know Context* (Mengetahui Konteks)
  - *Know People* (Mengenal Masyarakat)
- b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain
  - *Frame Insights* (Menyusun Gagasan)
  - *Explore Concepts* (Mengeksplorasi Konsep)

- c. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain
  - *Frame Solutions* (Menyusun Solusi)
  - *Realize the Offer* (Merealisasikan Penawaran)

## 2. Metode Desain

### a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

- *Sense Intent* (Memahami Tujuan)

Untuk mode ini dilakukan pengamatan yang terjadi di lingkungan sekitar untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan.

Langkah yang dapat dilakukan ialah :

#### a) Pengamatan Media Populer

Metode ini meneliti media populer seperti siaran berita, majalah, dan program TV untuk mencari tahu segala hal yang kelihatannya merupakan aktivitas budaya yang penting.

#### b) Fakta-fakta Kunci

Mengumpulkan informasi singkat dari narasumber terpercaya seperti pengelola, pengguna, dan atlet bulutangkis.

#### c) Wawancara dengan ahli tren

Melakukan wawancara dengan ahli tren seperti desainer, entrepreneur dan akademis untuk mempelajari tren yang terkait pada topik yang diangkat.

- *Know Context* (Mengetahui Konteks)

Setelah melakukan tahap pertama, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait topik perancangan. Tahapan yang dilaksanakan ialah:

#### a) Studi literatur Stadion Olahraga

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan maupun informasi tentang konteks. Literatur dapat berupa artikel, jurnal, standart, ergonomi dan buku.

#### b) Wawancara Pakar Subyek

Dalam mode ini perancang melakukan wawancara dengan beberapa pengelola ISTORA, panitia *Asian Games* 2018 bagian ISTORA, serta pengguna ISTORA.

- *Know People* (Mengetahui Masyarakat)

Konsep desain yang “berbasis pengguna” atau “berbasis manusia” tidak sepenuhnya baru. Mode mengetahui masyarakat, dengan fokusnya empati, pengamatan, keterlibatan pribadi, dan penyelesaian masalah, adalah tahap yang tidak bisa dihilangkan dari proses desain.

a) Kunjungan Lapangan

Pada mode ini dilakukan survey langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang valid, dan juga mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survey ini akan mendapatkan informasi informasi yang berkaitan dengan objek, contohnya data layout dan gambar kerja eksisting dan foto eksisting.

b) Aktivitas Lapangan

Mode ini digunakan untuk membantu perancang memahami bagaimana orang-orang berpikir dan berinteraksi dalam suatu situasi. Tahapan ini dilakukan pada stadion olahraga yang lainnya.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

- *Frame Insights* (Menyusun Gagasan)

Pada proses ini, menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai sudut pandang dari konteks untuk pemahaman yang lebih lengkap.

a) Pengamatan Gagasan

Dalam metode ini kita secara sistematis memikirkan semua observasi ini dan menyaring gagasan-gagasan berharga. Dalam metode ini perancang memikirkan observasi dan menyaring gagasan-gagasan berharga dari data yang telah didapatkan.

b) Jaringan Aktifitas

Metode ini membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan mereka. Dalam metode ini perancang menggunakan digram matriks.

- *Explore Concepts* (Mengeksplorasi Konsep)

Pola pikir untuk mengeksplorasi konsep adalah menjadi kreatif dan terbuka terhadap ide-ide dan cara-cara pemikiran yang radikal; tapi disaat yang bersamaan, mempertahankan prinsip-prinsip yang digerakan oleh konteks dan berpusat pada manusia untuk kesuksesan yang diidentifikasi di mode-mode sebelumnya.

a) Peta Pikiran Peluang

Metode ini membuat gambaran visual dengan topik inti menjadi pusatnya, dan peluang-peluang yang memungkinkan dieksplorasi dari tengah menuju batas pinggir. Dalam metode ini menggunakan *Mind Mapping*.

b) Sketsa Konsep

Sketsa Konsep mengubah ide-ide menjadi bentuk-bentuk konkret yang mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dibandingkan ide-ide abstrak yang dijelaskan dengan kata-kata. Bentuk visual yang dimaksud seperti gambar diagram, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang, serta *infographic*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Dalam tahap evaluasi, elemen interior serta alternatif-alternatif yang muncul dari ide dan konsep pada tahap desain dikonfigurasi dan dilakukan berbagai penilaian. Penilaian ini menyangkut beberapa kriteria yaitu fungsi, tujuan, kemanfaatan, dan estetika. Alternatif terbaik ini dikembangkan dalam bentuk gambar kerja dengan keterangan dan ukuran yang detail.

- *Frame Solutions* (Menyusun Solusi)

Pola pikir menyusun solusi adalah tentang mengembangkan konsep-konsep yang dibuat dalam mode mengeksplorasi konsep, dengan menghubungkan konsep satu sama lain untuk membuat solusi-solusi level system yang memenuhi kriteria atau prinsip-prinsip desain.

a) Evaluasi Konsep

Metode ini untuk mengevaluasi konsep berdasarkan besarnya nilai yang mereka berikan kepada pengguna dan penyedia. Dalam metode ini menghasilkan peta konsep-konsep berdasarkan nilai pengguna dan penyedia.

b) Prototipe Solusi

Prototipe solusi adalah metode dimana pengguna diamati saat terlibat dalam aktivitas-aktivitas terencana di seputar prototipe dari solusi-solusi yang diajukan. Prototipe solusi mempunyai 2 jenis, prototipe penampilan dan prototipe performa. Dalam metode ini menggunakan jenis prototipe penampilan, yang berupa prespektif desain.

- *Realize the Offer* (Merealisasikan Penawaran)

Setelah solusi-solusi potensial disusun dan prototipe diuji, mereka perlu dievaluasi untuk bergerak ke implementasi. Tujuan dalam mode ini adalah mengeksplorasi bagaimana ide-ide kita bisa terbentuk dalam dunia nyata dan sukses.

a) Pengembangan dan Uji Coba Contoh Penawaran

Metode ini menguji solusi-solusi inovasi dengan mendapatkannya dalam konteks dimana solusi-solusi tersebut berfungsi sebagai penawaran nyata.

b) Laporan Singkat Inovasi

Laporan singkat inovasi adalah metode untuk mewujudkan rencana inovasi menjadi pesan dan gambar yang membuatnya bisa dipahami oleh pemegang kepentingan dan pengguna akhir. Dalam metode ini output dihasilkan berupa *view* render, prespektif 3d, detail gambar kerja, dan lain-lain.