

**PENERAPAN KONSEP “DEKAT DENGAN ALAM”
DALAM PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH
INKLUSI SEKOLAHKU-MYSCHOOL
DI SLEMAN, YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

Putri Wening Sarwiendah

NIM 1512001023

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

ABSTRAK

Sekolahku-Myschool merupakan *non-profit school* di bawah pengelolaan dan pengawasan YTCG (Yayasan Tunas Cerdas Gemilang). Sekolah ini menerapkan sistem Seruma (Sekolah Rumah Majemuk), sistem sekolah inklusi, dan sistem *enquiry based learning*. Sekolahku-Myschool menyediakan pendidikan untuk usia Taman Kanak-kanak (TK) sampai Sekolah Dasar (SD). Sekolah ini beralamatkan di Kadipuro, Dusun Ngentak, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Pendiri Sekolahku-Myschool mendirikan sekolah ini di tahun 2004 sebagai solusi dari keprihatinan mereka terhadap kurangnya kualitas pendidikan di Indonesia saat itu. Mereka prihatin dengan gaya tradisional pembelajaran di Indonesia yang mengotak-kotakkan kreativitas anak-anak, menuntut anak-anak untuk menguasai kemampuan-kemampuan yang tidak sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka. Namun, terdapat beberapa kendala pada gedung Sekolahku-Myschool, di antaranya pada penataan *layout* dan sirkulasi ruang, kelembapan udara yang tinggi, serta kurangnya fasilitas bagi kaum difabel. Tujuan dari perancangan ini adalah mendesain interior gedung Sekolahku-Myschool yang menggunakan bangunan bekas SD Inpres agar dapat menyesuaikan dengan program sekolah rumah majemuk, program inklusi dan program *enquiry based learning* yang diterapkan. Proses perancangan ini menggunakan metode *design thinking* untuk mendapatkan ide desain yang unik. Dengan menerapkan prinsip *sustainable design*, konsep *Close to Nature*, tema *Wooden Element*, dan gaya Modern, maka didapatkan hasil desain yang respek kepada alam. Pengaplikasian pencahayaan alami, sirkulasi udara yang baik, penerapan furnitur yang fleksibel serta penggunaan material kayu diharapkan mampu menjadi penyelesaian masalah yang terdapat pada Sekolahku-Myschool.

Kata Kunci : interior, sekolah inklusi, nature

ABSTRACT

Sekolahku-Myschool is a non-profit school under the management and supervision of YTCG (Yayasan Tunas Pintar Gemilang). This school implements Seruma (Compound Home School) system, inclusive school system, and inquiry-based learning system. Sekolahku-Myschool provides education for kindergarten (TK) to elementary school (SD) ages. This school is located in Kadipuro, Dusun Ngentak, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Sekolahku-Myschool was founded in 2004 as a solution to their concerns about the lack of quality education in Indonesia at that time. They are concerned about the traditional style of learning in Indonesia which divides children's creativity, demanding children to master abilities that are not appropriate to their ages and needs. However, there are several obstacles found throughout the Sekolahku-Myschool building, including the arrangement of the layout and circulation of space, high humidity, and the lack of facilities for people with disabilities. The purpose of this design is to design the interior of the Sekolahku-Myschool building that uses the former SD Inpres building so that it can adjust to the compound home school program, inclusion program, and inquiry-based learning program that are applied. The design process uses design thinking methods to get unique design ideas. By applying the principle of sustainable design, Close to Nature concept, Wooden Element theme, and Modern style, design results that are respectful of nature can be obtained. The application of natural lighting, good air circulation, the application of flexible furniture, and the use of wood materials are expected to be able to solve the problems found in the Sekolahku-Myschool.

Keywords: interior, inclusion school, nature

Tugas Akhir Perancangan berjudul:
PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH INKLUSI SEKOLAHKU-
MYSCHOOL DI SLEMAN, YOGYAKARTA diajukan oleh Putri Wening Sarwiendah, NIM 1512001023, 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 9 JANUARI 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


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

NIP. 19730129 200501 1 001

Pembimbing II


Oe. Cahyono P, S.T., M.Arch.

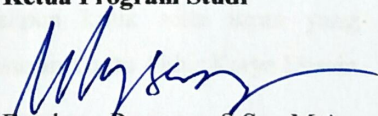
NIP. 19701017 200501 1 001

Cognate/ Anggota


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

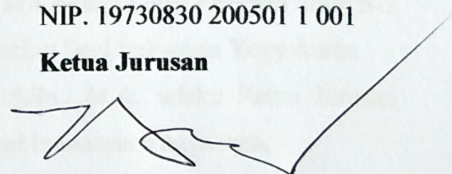
NIP 19740713 200212 1 001

Ketua Program Studi


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

NIP. 19730830 200501 1 001


Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada 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 ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri teladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua tercinta yang selalu memberikan semangat, dukungan dan juga doa.
4. Adikku tersayang, Jaya yang sudah berkontribusi besar memberikan bantuannya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
5. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Oc. Cahyono P, S.T., M.Arch. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn, MA selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku dosen wali.
10. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama duduk di bangku perkuliahan.

11. Yth. Bapak Yulius Drani Danu Wibowo dan Bapak Aris Budi Prasetya pengurus YTCG (Yayasan Tunas Cerdas Gemilang) yang telah mengizinkan saya menjadikan Sekolahku-Myschool sebagai objek tugas akhir ini, serta telah bersedia memberi masukan-masukan untuk perancangan ini.
12. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, terutama teman-teman “Kesebelasan” (Riska, Cimen, Ajeng, Alip, Omi, Hilmi, Ghais, Arum, Afri, dan Nurul).
13. Terkhusus untuk sahabat-sahabatku di “Kontrakan Muslimah”, Mbak Lintang dan Riska yang selalu bersedia mendengar keluh kesah penulis selama pengerjaan tugas akhir ini dan selalu memberi solusi di setiap permasalahan penulis.
14. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015).
15. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Januari 2020

Penulis

Putri Wening Sarwiendah

DAFTAR ISI

JUDUL.....	1
ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir	3
2. Metode Desain	3
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	28
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	32
1. Tujuan Desain	32
2. Sasaran Desain	32
3. Data.....	32
4. Daftar Kebutuhan.....	49
BAB III	54
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	54
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	54
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	54
BAB IV	56
PENGEMBANGAN DESAIN	56
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	56
1. Alternatif Estetika Ruang.....	56
2. Alternatif Penataan Ruang	62

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	69
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	71
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	74
B. Hasil Desain	85
1. Rendering Perspektif.....	85
2. Layout	93
3. Detail Khusus (<i>Custom Furniture & Elemen Dekoratif</i>).....	96
BAB V	97
PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Design Thinking Process</i>	3
Gambar 2. Struktur Organisasi.....	38
Gambar 3. Layout gedung Sekolahku-Myschool.....	39
Gambar 4. Dinding TK Sekolahku-Myschool.....	40
Gambar 5. Plafond TK Sekolahku-Myschool	41
Gambar 6. Lantai TK Sekolahku-Myschool	41
Gambar 7. Kursi dan Meja TK Sekolahku-Myschool.....	42
Gambar 8. Furnitur TK Sekolahku-Myschool.....	42
Gambar 9. Jendela TK Sekolahku-Myschool.....	43
Gambar 10. Jendela SD Sekolahku-Myschool	44
Gambar 11. Suasana Sekolahku-Myschool	45
Gambar 12. <i>Signage</i> Sekolahku-Myschool	46
Gambar 13. Ide Solusi Desain.....	55
Gambar 14. Referensi Suasana Ruang Kelas b.....	57
Gambar 15. Referensi Suasana Ruang Kelas a.....	57
Gambar 16. Referensi Elemen Dekoratif b	58
Gambar 17. Referensi Elemen Dekoratif a.....	58
Gambar 18. Referensi Elemen Dekoratif c	58
Gambar 19. Moodboard.....	59
Gambar 20. Skema Warna.....	60
Gambar 21. Skema Material.....	61
Gambar 22. Zoning TK.....	62
Gambar 23. Zoning SD.....	63
Gambar 24. Zoning Toilet & Dapur.....	64
Gambar 25. Zoning Kantor YTCG dan Kantor Administrasi	65
Gambar 26. Zoning Joglo.....	66
Gambar 27. Layout TK.....	67
Gambar 28. Layout SD.....	67
Gambar 29. Layout Toilet.....	68
Gambar 30. Layout Kantor	68
Gambar 31. Layout Joglo.....	69
Gambar 32. Rencana Lantai TK.....	69
Gambar 33. Rencana Dinding TK.....	70
Gambar 34. Rencana Plafon TK	70
Gambar 35. Alternatif Meja SD	71
Gambar 36. Alternatif Kursi SD	71
Gambar 37. Alternatif Bag Hook SD a	72
Gambar 38. Alternatif Bag Hook SD b.....	72
Gambar 39. Alternatif Tempat Tidur Daycare a.....	73
Gambar 40. Alternatif Tempat Tidur Daycare b.....	73
Gambar 41. Pencahayaan SD	74
Gambar 42. Pencahayaan Kantor	74
Gambar 43. Perspektif Kelompok Bermain	85

Gambar 44. Perspektif Kelompok Bermain	85
Gambar 45. Perspektif TK Kecil	86
Gambar 46. Perspektif TK Besar	86
Gambar 47. Perspektif SD	87
Gambar 48. Perspektif Daycare	87
Gambar 49. Perspektif Toilet.....	88
Gambar 50. Perspektif Kantor	88
Gambar 51. Perspektif Joglo.....	89
Gambar 52. Perspektif Fasad	89
Gambar 53. Perspektif Fasad	90
Gambar 54. Perspektif Fasad	90
Gambar 55. Perspektif Mata Burung SD	91
Gambar 56. Perspektif Mata Burung TK.....	91
Gambar 57. Perspektif Mata Burung Toilet & Dapur	92
Gambar 58. Perspektif Mata Burung Kantor	92
Gambar 59. Perspektif Mata Burung Joglo	93
Gambar 60. Layout SD.....	93
Gambar 61. Layout Toilet.....	94
Gambar 62. Layout TK.....	94
Gambar 63. Layout Kantor	95
Gambar 64. Layout Joglo.....	95
Gambar 65. Elemen Dekoratif pada Jendela TK.....	96
Gambar 66. Elemen Dekoratif pada Book Storage SD.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan.....	49
--------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah menjadi salah satu wadah untuk melaksanakan aktivitas dalam pendidikan. Menurut Rahman (2007: 121), pendidikan anak bangsa tidak terjadi di ruang hampa, tetapi dalam realita perubahan sosial yang amat dahsyat. Pendidikan di sekolah merupakan salah satu sub sistem dari seluruh sistem pendidikan yang terdiri dari sentra keluarga, masyarakat, media, dan sekolah.

Akan tetapi, kondisi pendidikan di Indonesia saat ini sedang dalam kondisi 'darurat'. Hal ini dijabarkan dalam Siaran Pers Komnas HAM (2018) bahwa peringkat pendidikan Indonesia menurut *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada 2015 berada pada posisi 64 dari 72 negara anggota *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*. Di ASEAN, *ranking* pendidikan Indonesia nomor 5 di bawah Singapura, Brunei Darussalam, Malaysia dan Thailand.

Permasalahan lain yang juga dijabarkan dalam Siaran Pers Komnas HAM (2018) yaitu permasalahan sistem pendidikan Indonesia. Sistem pendidikan Indonesia belum berjalan optimal karena kualitas guru yang rendah, suasana pembelajaran di sekolah yang tidak kondusif, dan kurikulum pendidikan yang membebani murid dan belum mengakomodasi keragaman budaya yang ada di masyarakat. Metode pendidikan yang membosankan, belum mampu menumbuhkan kembangkan potensi/bakat yang dimiliki murid. Sekolah dan perguruan tinggi belum inklusif: diskriminatif terhadap penyandang disabilitas dan belum mampu menyediakan fasilitas sesuai kebutuhan penyandang disabilitas.

Permasalahan ini ternyata sudah lama menjadi perhatian dari Sekolahku-Myschool. Sekolahku-Myschool merupakan *non-profit school* di bawah pengelolaan dan pengawasan YTCG (Yayasan Tunas Cerdas Gemilang). Sekolah ini merupakan SERUMA (Sekolah Rumah Majemuk) yang menyediakan pendidikan untuk usia Taman Kanak-kanak (TK) sampai

Sekolah Dasar (SD). Sekolah ini beralamatkan di Kadipuro, Dusun Ngentak, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Pendiri Sekolahku-Myschool mendirikan sekolah ini di tahun 2004 sebagai solusi dari keprihatinan mereka terhadap kurangnya kualitas pendidikan di Indonesia saat itu. Mereka prihatin dengan gaya tradisional pembelajaran di Indonesia yang mengotak-kotakkan kreativitas anak-anak, menuntut anak-anak untuk menguasai kemampuan-kemampuan yang tidak sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka. Para pendiri sekolah ini juga prihatin terhadap tren yang menjadikan pendidikan di usia dini sebagai bisnis semata dan tidak memperhatikan kualitas pendidikannya. Oleh karena itu, Sekolahku-Myschool menyediakan pendidikan dengan program yang mereka rancang untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia dan dapat menjadi sekolah percontohan yang berhasil bagi semua sekolah di Indonesia. Program global, dinamik dan inovatif yang berdasarkan pada *Anti-bullying, Living values with respect for each other and nature, Mental agility, Inclusive education, Multiculture awareness* serta *Enquiry-based learning*.

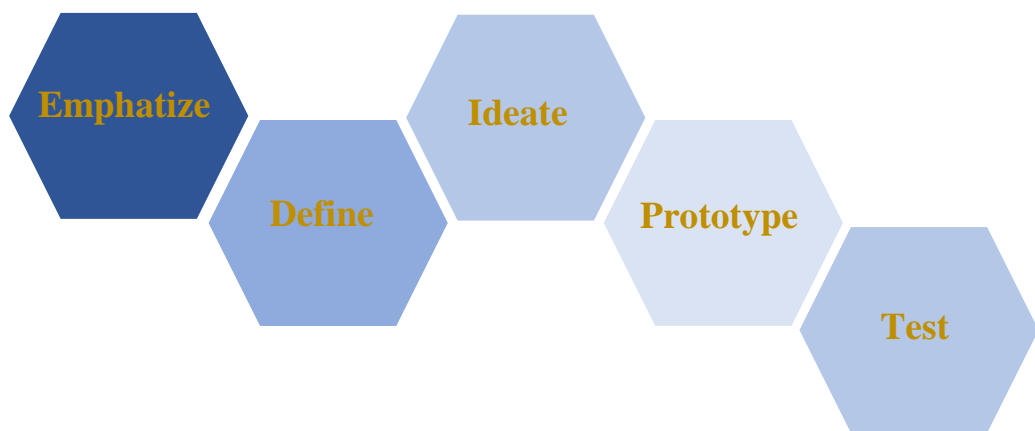
Untuk melaksanakan tujuan serta program-program tersebut, Sekolahku-Myschool perlu merancang suasana sekolah agar sesuai dengan program-program yang diterapkan, serta mampu menunjang program sekolah inklusi. Suasana sebuah sekolah berkaitan dengan penataan *layout* sekolah, desain interior setiap ruang, dan estetika ruang yang sesuai dengan tema dan konsep yang diterapkan. Namun, kondisi bangunan Sekolahku-Myschool belum sepenuhnya memenuhi syarat sekolah inklusi yang memberi fasilitas bagi anak berkebutuhan khusus secara fisik. Bangunan sekolah ini dulunya adalah bekas SD Inpres, sehingga *existing* bangunannya kaku dan terbatas. Kondisi kelembaban di lingkungan sekolah juga kurang mendukung untuk aktivitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan tingkat kelembapan udara yang tinggi, sehingga menimbulkan udara yang pengap, jamur, nyamuk dan juga bakteri yang dapat mengganggu kesehatan murid-murid.

Menanggapi permasalahan dari Sekolahku-Myschool, maka perancang berupaya memberikan ide desain dan solusi agar dapat

memenuhi syarat sekolah rumah majemuk, sekolah inklusi serta sekolah *enquiry-based learning* dari segi desain interior. Dengan memperhatikan aspek-aspek interior seperti tata letak ruang, tata kondisi ruang, serta estetika ruang.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir



Gambar 1. *Design Thinking Process*
(Sumber: Ling, 2015)

2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Design Thinking* atau Berpikir Desain oleh Ling (2015) dalam bukunya *Complete Design Thinking Guide for Successful Professional*. Metode ini dipilih karena *Design Thinking* telah menjadi metode desain modern yang bertujuan menghasilkan sebuah solusi inovatif dari permasalahan yang ada dengan fokus utama berpusat pada manusia. Proses *Design Thinking* juga lebih fleksibel dan dapat melakukan pengulangan uji coba sampai mendapatkan hasil yang terbaik.

Metode *Design Thinking* juga memiliki tiga tahapan utama yang sama dengan metode desain lainnya, yaitu tahap pengumpulan data

dan penelusuran masalah; tahap pencarian ide dan pengembangan desain; serta tahap evaluasi pemilihan desain.

a. Tahap Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam metode *Design Thinking*, tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara *Emphatize* atau Empati.

Empati merupakan langkah awal dan langkah yang paling utama dalam proses desain yang berpusat pada manusia. Sebagai seorang desainer, permasalahan yang sedang coba dipecahkan bukanlah masalah milik sendiri, melainkan masalah dari sekelompok orang. Supaya dapat mendesain untuk mereka, seorang desainer perlu memperoleh empati tentang siapa mereka sebenarnya dan apa yang penting untuk mereka.

Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk memperoleh empati, yaitu

1) *Observe* (Amati)

Mengamati aktivitas pengguna (*user*) Sekolahku-Myschool dan cara mereka berinteraksi antar *user* dan lingkungannya. Memahami kebutuhan *user* di setiap ruang. Kemudian melakukan pemotretan sebagai berkas fisik. Pengamatan secara tidak langsung juga dilakukan dengan cara meninjau Sekolahku-Myschool melalui opini orang luar, yaitu melalui *blog* pribadi dan *website* yang membahas mengenai Sekolahku-Myschool. Selain itu, melakukan studi literatur mengenai pola ruang, bentuk, tata atur, dan unsur-unsur yang berhubungan dengan Sekolahku-Myschool.

2) *Engage* (Terlibat)

Terlibat dengan *user* Sekolahku-Myschool secara langsung. Dalam hal ini perancang melakukan wawancara dengan *user*. Mencari tahu bagaimana cara berpikir dan nilai-nilai yang mereka pegang. Mengerti

pandangan *user* melalui cerita dan hal-hal yang sudah dan ingin mereka lakukan.

3) *Watch and Listen* (Lihat dan Dengar)

Melihat dan mendengar secara langsung apa yang dialami oleh *user*, dengan kata lain *immerse* atau rasakan langsung. Menemukan atau menciptakan pengalaman berada di Sekolahku-Myschool. Merasakan situasi yang terjadi di sekolah tersebut. Kemudian menganalisis lebih dalam mengenai lingkungan di Sekolahku-Myschool serta lingkungan di sekitarnya. Membuat percakapan dengan *user* mengenai permasalahan yang mereka hadapi dan kebutuhan serta keinginan mereka.

Selanjutnya, untuk tahap penelusuran masalah, dalam metode *Design Thinking* terdapat langkah *Define* atau Menentukan. Menentukan masalah dengan tepat adalah satu-satunya cara untuk menciptakan solusi yang tepat. *Define* merupakan proses analisis dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan. Proses analisis objek berupa analisis fungsi, aktivitas pengguna, ruang, bentuk dan tampilan, analisis interior serta analisis struktur.

Hasil dari analisis tersebut kemudian menjadi dasar untuk membuat simpulan-simpulan awal yang dapat menjadi alternatif perancangan desain. Proses perancangan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan membuat beberapa skematik desain dan membuat konsep desain yang mengarah ke perancangan.

b. Tahap Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Tahap pencarian ide dalam metode *Design Thinking* dinamakan proses *Ideate* atau menghasilkan ide. Dalam proses ini desainer akan mengeluarkan ide-ide desain yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan. *Ideation* juga menjadi peluang bagi desainer untuk menggabungkan pemahamannya mengenai permasalahan yang akan dipecahkan dengan daya imajinasi desainer mengenai ide desain yang akan dibuat.

Proses *Ideation* yang dilakukan, yaitu melalui membuat *mind mapping*, *brainstorming*, serta membuat sketsa. Kunci dari proses ini yaitu sikap terbuka untuk bereksperimen, imajinatif, serta selalu optimis dalam mengembangkan ide yang kreatif dan inovatif.

Setelah mendapatkan ide desain, langkah selanjutnya yaitu tahap pengembangan desain melalui *Prototype* atau prototipe. Dalam proses ini, desainer meninjau kembali ide-ide desain yang terpilih. Kemudian menganalisis kelemahan dan kelebihan dari ide desain tersebut. Hal ini bertujuan agar dapat menemukan *prototype* yang lebih baik lagi.

c. Tahap Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap evaluasi pemilihan desain merupakan proses final dari metode *Design Thinking*. Dalam metode *Design Thinking*, tahap ini dinamakan *Test* atau uji coba. Uji coba dilakukan dengan mengevaluasi desain berdasarkan prinsip-prinsip dalam mendesain interior. Selanjutnya, mengadakan evaluasi desain dari pihak Sekolahku-Myschool dan pihak akademisi. Hasil dari evaluasi ini akan menjadi *feed back* bagi perancang untuk memperbaiki desain.