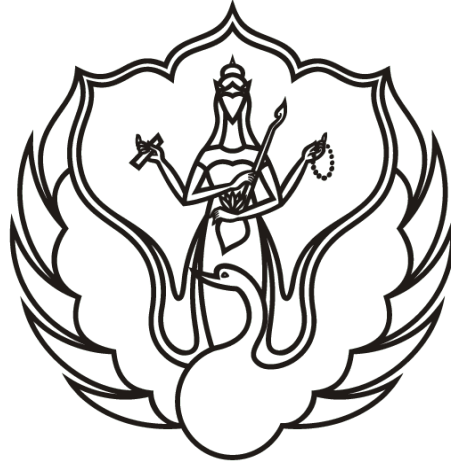


PERANCANGAN INTERIOR *CO-WORKING SPACE*  
SHELL SPBU DENGAN PENERAPAN  
IDENTITAS LOKAL CIREBON



PERANCANGAN

Disusun oleh :

Helena Jo Widodo

NIM 161 0171 123

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

2020

# **PERANCANGAN CO-WORKING SPACE SHELL SPBU DENGAN PENERAPAN IDENTITAS LOKAL CIREBON**

## **Abstrack**

This final project is intended to be a real example for native people of Cirebon that there are an urgency for cultural and environment preservation through means of creative industry. Sustainability and Cirebon's applied culture or product will be used to create a collaborative and reflective space in which visitors and Cirebon's people realize, that the value of Cirebon's or local's culture and products have the strength to localized even a set of principals of an well known international industry such as Shell. And to be concluded that as simple as applying local's value and product (in design) by using *Japandi* as tools or sample practical instrument, Cirebon's have the strength to compete with international's creative industry through their products.

Keywords: Cirebon's culture localization, Reflective Space, Sustainability.

## **Intisari**

Tugas Akhir ini ditujukan sebagai contoh nyata untuk warga setempat Cirebon bahwa diperlukannya kesegeraan akan pelestarian budaya dan lingkungan melalui industri kreatif. Prinsip Berkelanjutan dan pengaplikasian budaya dan produk Cirebon akan digunakan untuk menciptakan ruang yang kolaboratif dan reflektif sehingga dapat membuat pengunjung dan warga Cirebon menyadari, bahwa nilai dari budaya dan produk Cirebon memiliki kemampuan untuk melokalisasi bahkan prinsip-prinsip industri internasional ternama seperti Shell. Dan sebagai kesimpulan bahwa dengan mengaplikasikan budaya dan produk lokal (dalam bentuk desain) dengan menggunakan *Japandi* sebagai alat atau contoh instrumen dalam praktiknya, Cirebon memiliki kekuatan untuk bersaing dengan industri kreatif internasional melalui produknya.

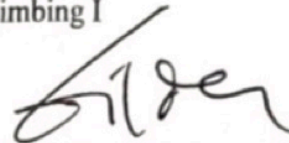
Kata Kunci : Lokalisasi Budaya Cirebon, Ruang Reflektif, Prinsip Berkelanjutan.

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR *CO-WORKING SPACE SHELL* SPBU  
DENGAN PENERAPAN IDENTITAS LOKAL CIREBON** diajukan oleh  
Helena Jo Widodo, NIM 161 0171 123, 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 02 Juli  
2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

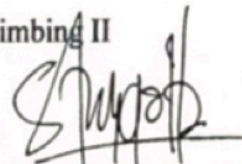


Setya Budi Astanto, SSn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001

NIDN. 0029017304

Pembimbing II

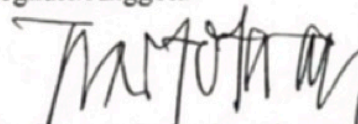


Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

NIDN. 0029117906

Cognate/Anggota

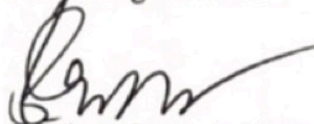


Drs. Hartoto Indra Suwahyung, M.Sn.

NIP. 19590306 199003 1 001

NIDN. 0006035908

Ketua Program Studi

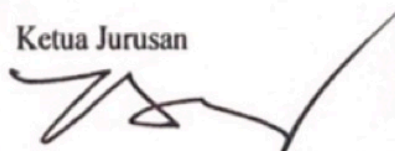


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001

NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200213 1 005

NIDN. 001503

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

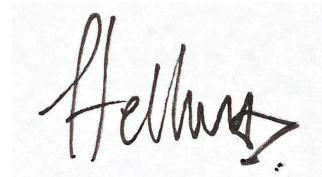
NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906

## **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 tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 02 Juli 2020

A handwritten signature in black ink on a light background. The signature is cursive and appears to read 'Helena Jo Widodo'.

Helena Jo Widodo

NIM 161 0171 123

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Co-Working Space* SHELL SPBU dengan Pendekatan Identitas Lokal Cirebon” , yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, 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, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :


1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-nya
2. Kepada kedua orangtua dan keluarga memberikan dukungan finansial maupun dukungan psikis, semangat, doa dan doanya sehingga terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Bapak Setya Budi Astanto, SSn., M.Sn. dan Mas Hangga Hardika, S.Sn.,M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku ketua Program Studi Desain Interior.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Yth. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis.
8. Pimpinan SE Design Studio, Ko Iko, Ko Nio dan staff lain atas izin survei dan data-data yang diberikan.
9. Rakasya yang selalu memberi dukungan dan doa.

10. Febriyanto, Rizky Ayuk, Yulius Yoga, Ralifian dan Mas Singgih yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Yanida Almas dan Hanafi Kurniawan yang selalu menemani dan memberikan dukungan untuk penulis.
12. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Desain ini. Terutama untuk Ahmad Mufid, Klodia Maela, Denys Joeslianto, Fatah Yasin dan lainnya yang tidak bias saya sebutkan satu persatu.
13. Teman – teman GURATAN 2016, kontrakan, Studio TA, terima kasih untuk semua andil dalam kehidupan perkuliahan penulis. Serta semua pihak yang selalu membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, terima kasih.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi program studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa di masa yang akan datang. Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf atas kekurangan yang terdapat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Yogyakarta, 02 Juli 2020

Penulis



Helena Jo Widodo

# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Metode Desain .....</b>	<b>3</b>
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
<b>A. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	24
<b>B. PROGRAM DESAIN .....</b>	<b>34</b>
1. Tujuan Desain .....	34
2. Fokus dan Sasaran Desain.....	34
3. Data Proyek .....	34
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	64
5. Data Perbandingan.....	67
6. Kebutuhan Ruang.....	69
<b>BAB III.....</b>	<b>71</b>
<b>A. Pernyataan Masalah .....</b>	<b>71</b>
<b>B. Ide dan Solusi .....</b>	<b>71</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>73</b>
<b>A. Alternatif Desain.....</b>	<b>73</b>
1. Alternatif Estetika Ruang .....	73
2. Alternatif Penataan Ruang.....	77
3. Elemen Pembentuk Ruang.....	81
<b>BAB V.....</b>	<b>108</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>108</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>108</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>112</b>

<b>A.</b>	<b>Hasil Survei .....</b>	<b>113</b>
1.	Surat Ijin Survei.....	113
2.	Dokumentasi Survei.....	113
<b>B.</b>	<b>Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....</b>	<b>115</b>
1.	Rendering Perspektif 3D .....	115
2.	Rendering Rendering Bird Eye View .....	120
3.	Animasi .....	121
4.	Skema Bahan .....	121
5.	Poster Presentasi .....	122
<b>C.</b>	<b>Detail Satuan Pekerjaan / <i>Bill Of Quantity</i> / BQ .....</b>	<b>128</b>
<b>D.</b>	<b>Gambar Kerja .....</b>	<b>131</b>
1.	Site Plan.....	131
2.	Layout & Rencana Lantai.....	132
3.	Rencana Plafon, Pencahayaan & ME .....	134
4.	Tampak Potongan .....	137
5.	Furniture Custom.....	143
6.	Detail Elemen Khusus .....	145



## DAFTAR GAMBAR

GB. 1 BAGAN POLA PIKIR PERANCANGAN DESAIN .....	4
GB. 2 REVOLUSI LOGO SHELL .....	17
GB. 3 PENDEKATAN SHELL TERHADAP KEBERKELANJUTAN .....	19
GB. 4 KERAJINAN MULTI DIMENSI SHELL .....	30
GB. 5 KERAJINAN BATIK NINIK ICHSAN.....	31
GB. 6 KERAJINAN ROTAN TENGALWANGI.....	32
GB. 7 KERAJINAN GERABAH PANJUNAN.....	33
GB. 8 LOGO SHELL .....	36
GB. 9 LOKASI KORIDOR CO-WORKING SPACE SHELL SPBU .....	36
GB. 10 STRUKTUR ORGANISASI SHELL INDONESIA.....	37
GB. 11 DENAH EXISTING SHELL CIREBON .....	40
GB. 12 DENAH EXISTING CO-WORKING SPACE SHELL .....	41
GB. 13 TAMPAK DEPAN EXISTING SHELL.....	41
GB. 14 TAMPAK DEPAN EXISTING CO-WORKING SPACE SHELL .....	42
GB. 15 FOTO FASAD SHELL, CIREBON.....	42
GB. 16 FOTO FASAD SHELL, CIREBON.....	43
GB. 17 FOTO GRAND OPENING SHELL.....	43
GB. 18 FOTO FASAD CO-WORKING SPACE .....	44
GB. 19 FOTO FASAD CO-WORKING SPACE .....	44
GB. 20 FOTO FASAD CO-WORKING SPACE .....	45
GB. 21 FOTO MATERIAL LANTAI CO-WORKING SPACE.....	45
GB. 22 FOTO MATERIAL DINDING CO-WORKING SPACE.....	46
GB. 23 FOTO MATERIAL PLAFON CO-WORKING SPACE .....	46
GB. 24 STANDAR MEJA TULIS UNTUK TEMPAT DUDUK TAMU .....	49
GB. 25 STANDAR UNTUK CREDENZA .....	49
GB. 26 STANDAR UNTUK CREDENZA .....	50
GB. 27 STANDAR TEMPAT DUDUK .....	51
GB. 28 STANDAR MEJA KERJA.....	51
GB. 29 POLA SIRKULASI LINIER .....	52
GB. 30 POLA SIRKULASI RADIKAL.....	53
GB. 31 POLA SIRKULASI CAMPURAN .....	53
GB. 32 POLA SIRKULASI NETWORK.....	54
GB. 33 POLA SIRKULASI SPIRAL .....	54
GB. 34 GREENHOUSE, JAKARTA.....	68
GB. 35 GREENHOUSE, JAKARTA.....	69
GB. 36 JAPANDI.....	73
GB. 37 MOODBOARD.....	74
GB. 38 MOODBOARD.....	75
GB. 39 PENERAPAN ELEMEN DEKORATIF .....	75
GB. 40 KOMPOSISI WARNA .....	76
GB. 41 KOMPOSISI MATERIAL .....	76
GB. 42 MATRIX DIAGRAM .....	77
GB. 43 BUBBLE DIAGRAM .....	77
GB. 44 ZONING AREA .....	78
GB. 45 LAYOUT .....	79
GB. 46 LAYOUT II.....	80
GB. 47 RENCANA LANTAI.....	81

<b>GB. 48 RENCANA DINDING</b> .....	83
<b>GB. 49 RENCANA PLAFON</b> .....	83
<b>GB. 50 RESEPSIONIST DESK</b> .....	84
<b>GB. 51 RESEPSIONIST DESK</b> .....	84
<b>GB. 52 DINING SET</b> .....	85
<b>GB. 53 RACK</b> .....	85
<b>GB. 54 ROUND TABLE</b> .....	86
<b>GB. 55 MEETING SET</b> .....	86
<b>GB. 56 PRIVATE SET</b> .....	87
<b>GB. 57 LOCKER</b> .....	87
<b>GB. 58 AC SPLIT WALL</b> .....	89
<b>GB. 59 AC CASSETE</b> .....	89
<b>GB. 60 AC WINDOW</b> .....	90
<b>GB. 61 AC SENTRAL</b> .....	91
<b>GB. 62 AC VRV</b> .....	91
<b>GB. 63 AXONOMETRI</b> .....	93
<b>GB. 64 FASADE SHELL SPBU</b> .....	94
<b>GB. 65 FASAD COWORKING</b> .....	94
<b>GB. 66 RESEPSIONIS</b> .....	95
<b>GB. 67 KITCHEN</b> .....	95
<b>GB. 68 RETAIL</b> .....	96
<b>GB. 69 TOILET</b> .....	96
<b>GB. 70 PUBLIC AREA I</b> .....	97
<b>GB. 71 PUBLIC AREA II</b> .....	97
<b>GB. 72 PUBLIC CO-WORKING</b> .....	98
<b>GB. 73 EXHIBITION AREA</b> .....	99
<b>GB. 74 COLLABORATION SPACE</b> .....	100
<b>GB. 75 PUBLIC AREA</b> .....	101
<b>GB. 76 OUTDOOR AREA</b> .....	102
<b>GB. 77 SHARING CO-WORKING</b> .....	103
<b>GB. 78 KOMUNAL SPACE</b> .....	104
<b>GB. 79 MEETING SPACE</b> .....	105
<b>GB. 80 PRIVATE SPACE</b> .....	106
<b>GB. 81 OFFICE</b> .....	107

## DAFTAR TABEL

TABEL. 1 TINGKAT PENCAHAYAAN LINGKUNGAN KERJA.....	61
TABEL. 2 TINGKAT PENCAHAYAAN LINGKUNGAN KERJA.....	62
TABEL. 3 . STANDAR KEBISINGAN DI INDONESIA .....	63
TABEL. 4 DATA PEMBANDING .....	70
TABEL. 5 PERMASALAHAN DAN SOLUSI.....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

GB. LAMPIRAN 1 FOTO SURVEI “SHELL SPBU CIREBON”.....	115
GB. LAMPIRAN 2 HASIL RENDERING COWORKING SHELL.....	119
GB. LAMPIRAN 3 AXONOMETRI COWORKING SHELL.....	120
GB. LAMPIRAN 4 SKEMA BAHAN & WARNA .....	121
GB. LAMPIRAN 5 POSTER I.....	122
GB. LAMPIRAN 6 POSTER II .....	123
GB. LAMPIRAN 7 POSTER III.....	124
GB. LAMPIRAN 8 BOOKLET I.....	126
GB. LAMPIRAN 9 BOOKLET II.....	127
GB. LAMPIRAN 10 SITE PLAN SHELL.....	131
GB. LAMPIRAN 11 SITE PLAN COWORKING .....	131
GB. LAMPIRAN 12 LAYOUT LANTAI 1.....	132
GB. LAMPIRAN 13 LAYOUT LANTAI 2.....	132
GB. LAMPIRAN 14 RENCANA LANTAI LANTAI 1.....	133
GB. LAMPIRAN 15 RENCANA LANTAI 2 .....	133
GB. LAMPIRAN 16 R.PLAFON LANTAI 1 .....	134
GB. LAMPIRAN 17 R.PLAFON LANTAI 2 .....	134
GB. LAMPIRAN 18 PENCAHAYAAN LANTAI 1.....	135
GB. LAMPIRAN 19 PENCAHAYAAN LANTAI 2.....	135
GB. LAMPIRAN 20 ME LANTAI 1 .....	136
GB. LAMPIRAN 21 ME LANTAI 2 .....	136
GB. LAMPIRAN 22 GAMBAR KERJA POT A-A .....	137
GB. LAMPIRAN 23 GAMBAR KERJA POT B-B.....	137
GB. LAMPIRAN 24 GAMBAR KERJA POT C-C .....	138
GB. LAMPIRAN 25 GAMBAR KERJA POT D-D .....	138
GB. LAMPIRAN 26 GAMBAR KERJA POT E-E.....	139
GB. LAMPIRAN 27 GAMBAR KERJA POT F-F .....	139
GB. LAMPIRAN 28 GAMBAR KERJA POT G-G.....	140
GB. LAMPIRAN 29 GAMBAR KERJA POT H-H.....	140
GB. LAMPIRAN 30 GAMBAR KERJA POT I-I.....	141
GB. LAMPIRAN 31 GAMBAR KERJA POT J-J.....	141
GB. LAMPIRAN 32 GAMBAR KERJA POT K-K.....	142
GB. LAMPIRAN 33 GAMBAR KERJA POT L-L.....	142
GB. LAMPIRAN 34 FURNITURE CUSTOM I .....	143
GB. LAMPIRAN 35 FURNITURE CUSTOM II.....	143
GB. LAMPIRAN 36 FURNITURE CUSTOM III .....	144
GB. LAMPIRAN 37 FURNITURE CUSTOM IV .....	144
GB. LAMPIRAN 38 DETAIL ELEMEN KHUSUS I.....	145
GB. LAMPIRAN 39 DETAIL ELEMEN KHUSUS II .....	145

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permasalahan sosial sudah menjadi permasalahan serius di beberapa kota besar di Indonesia. Permasalahan sosial yang terjadi meliputi beberapa aspek seperti permasalahan lingkungan, permasalahan budaya, permasalahan pemukiman, permasalahan infrastruktur dan lainnya. Permasalahan sosial tersebut terjadi karena ketidakpedulian masyarakat terhadap lingkungannya yang cenderung meyakini bahwa lingkungan yang ditempati tidak akan berubah, padahal setiap tindakan yang dilakukan berdampak besar dari hari ke hari terhadap lingkungan sekitar. Akar dari segala kerugian yang didapatkan dari kerusakan lingkungan budaya, infrastruktur dan pemukiman maka dari itu berasal dari pola pikir apatisme masyarakat.

Cirebon menjadi salah satu kota dengan isu lingkungan dan nilai budaya yang menarik untuk dibahas, isu lingkungan yang terjadi seperti permasalahan sampah, permasalahan *drainase*, dan permasalahan air bersih menjadi pembahasan penting di kota Cirebon. Permasalahan ekonomi juga menjadi sesuatu yang penting bagi banyak masyarakat, perekonomian di Indonesia. Cirebon sudah sangat terkenal dengan panggilan kota udang, hal ini dikarenakan sebagian besar mata pencaharian masyarakat Cirebon berupa penjualan hewan laut. Selain itu kota Cirebon dikenal dengan produk produk dengan ciri khas yang sangat menarik dan sangat unik, yaitu beberapa hasil produk yang bergerak dibidang industri kreatif.

Cirebon memiliki hasil budaya yang cukup terkenal seperti batik megamendung dan topeng serta beberapa hasil produksi dari masyarakat. Cirebon memiliki beberapa hasil industri kreatif yang berasal dari masyarakat lokal seperti, produksi gitar dari tanah liat, gerabah motif, produksi genteng khas Cirebon dll. Untuk melestarikan budaya-budaya tersebut maka diperlukan pembangunan ruang dengan tujuan menjadi

tempat dan sarana masyarakat dalam membantu menuangkan ide-ide kreatif dengan harapan hasil dari pemberdayaan budaya lokal setempat memiliki wadah untuk menghasilkan produk dan karya yang dapat meningkatkan kreatifitas masyarakat setempat dan meningkatkan perekonomiannya, maka dari itu perlu dibangunnya *co-working space* yang dapat memenuhi fasilitas tersebut.

Dengan demikian di buatlah sebuah perancangan interior untuk mengoptimalisasikan fasilitas yang di butuhkan, karya perancangan interior ini bertujuan untuk menjadi contoh nyata dalam menyadarkan masyarakat akan diperlukannya kesegeraan untuk pelestarian lingkungan dan budaya. Juga perancangan interior dalam bentuk *co-working space* ini dapat menjadi ruang bagi pelaku kreatif, praktisi seni, pelaku usaha, akademisi untuk menghasilkan ide dan proses kreatif. Sehingga masyarakat dapat saling bertukar ide dan gagasan untuk menemukan solusi terbaik dalam memecahkan permasalahan dua aspek pelestarian tersebut. Dengan kata lain perancangan interior ini menjadi ruang yang cukup memotivasi masyarakat setempat, terkhususnya pelestarian lingkungan dan budaya karena perancangan ini sendiri merupakan perancangan yang memiliki motif dan ide yang sama yakni pelestarian lingkungan dengan memanfaatkan budaya yang terdapat di kota Cirebon.

*Co-working space* Shell SPBU berlokasi di Jalan Kesambi no.132, Sunyaragi, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45132, Indonesia. *Co-working space* ini terletak di area SPBU Shell dan terdiri dari 2 lantai, pada area ini juga terdapat restaurant, dan retail. Perancangan interior *co-working space* Shell SPBU Cirebon diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan dalam bidang industri kreatif bagi masyarakat Cirebon, serta sebagai ajakan terhadap masyarakat agar lebih memiliki kesadaran yang tinggi dalam menjaga lingkungan dan nilai budaya yang ada. *Co-working space* ini diharapkan mampu menjadi media edukasi untuk setiap partisipan melalui agenda rutin seperti forum diskusi terbuka dalam bentuk workshop dan seminar.

Sesuai dengan permasalahan yang ada di atas dan langkah solutif terhadap kompleksitas kondisi lingkungan di Cirebon, maka pembangunan perancangan interior ini mengambil atau mengaplikasikan sifat desain berkelanjutan atau *sustainable design* dengan memanfaatkan unsur budaya Cirebon dalam bentuk dimensi ruang terbuka atau *open space* sehingga langsung menyatu dengan kondisi lingkungan sekitar. Disaat yang sama pembangunan ini diharapkan menjadi investasi lingkungan di daerah Cirebon dengan output dijadikan sebagai contoh dalam pembangunan pembangunan interior lainnya karena desain ini memberikan dampak secara langsung terhadap lingkungan.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

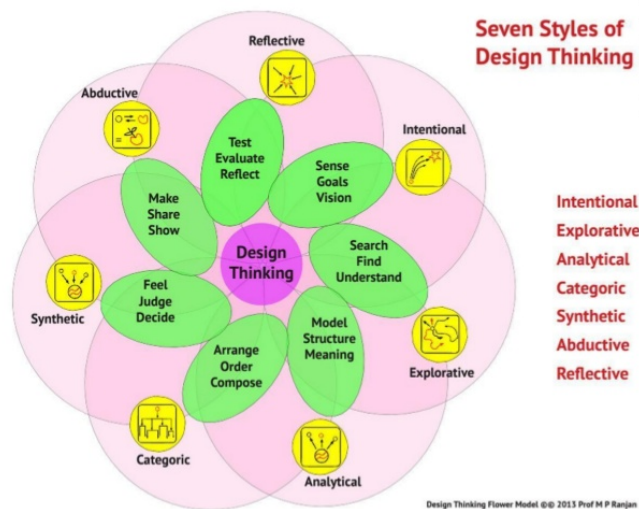
Mendesain atau memproses suatu desain memerlukan pemikiran-pemikiran rasional berdasar pengetahuan dan pemahaman yang di dapat melalui pengalaman dan riset. Proses mendesain juga memiliki peran penting dalam intuisi dan imaginasi yang dapat menambah dimensi kreatif pada proses desain yang rasional. Perancangan suatu proses desain menurut J.B Reswick (Amerika Serikat 1965) “A creative activity – it involves bringing into being something new and useful that has not existed previously.” (Aktivitas kreatif yang di dalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan memiliki manfaat yang lebih dari sebelumnya).

Menciptakan suatu desain inspiratif dengan berfikir kritis untuk menghasilkan desain yang belum pernah diciptakan. Hal ini mengacu pada metodologi desain dengan cara menciptakan desain berkelanjutan dan terus menerus. Menurut Prof. M.P Ranjan, University India, “The term opportunity is not about something that you can find by pure change, but it is a product of intentionality and imagination.” by Design Thingking Models-A Primer.

Metode ini merupakan sebuah metode dasar yang didalamnya dapat dipilah lagi dalam metode – metode pendekatan yang lebih spesifik yang akan diuraikan dalam pembahasan selanjutnya. Dalam metode desain oleh Prof.M.P Ranjan meliputi beberapa prses yaitu *intentional, explorative, analytical, categoric, sintetice, abductive, reflective*.

## 7 Cara Berpikir Desainer

**Kritik** terhadap model ini adalah bahwa cara berpikir manusia lainnya ataupun desainer itu sama, oleh karena itu perlu ada hirarkhi mana yang penting atau tidak penting didahulukan oleh profesi desain apa



Prof M P  
Ranjan  
Professor –  
Design Chair,  
CEPT  
University,  
India

Sumber: [M P Ranjan, Professor – Design Chair, CEPT University, Http://Design-for-india.Blogspot.Com/ \(20-8-2013\)](http://Design-for-india.Blogspot.Com/)

Diadaptasi oleh nasbahry  
Couto, 2014

Bahan kuliah Nasbahry Couto 2014  
Metode Desain -01

### Gb. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan Desain

(Sumber : design thinking models – a primer, 2013)

#### 2. Metode Desain

##### a. *Intentional*

*Intentional* yaitu fungsi penentuan tujuan objektif terhadap sesuatu atau tindakan. Penentuan tujuan dari suatu objek selalu dikaitkan dengan beberapa faktor seperti faktor manusia dan kebutuhannya, lingkungan dan kondisi alam, sosial dan budaya. Dalam membangun sebuah projek desain,



suatu desain harus memiliki suatu tujuan desain dengan cara mencari tahu apa keinginan yang seharusnya dimiliki, dengan pertimbangan yang sama, hingga memperkirakan tindakan untuk memajukan keyakinan dan keinginan sebuah desain yang akhirnya dapat menghasilkan keputusan tentang apa yang harus dilakukan pada proyek desain. Sebagai seorang desainer yang menguasai teori dan aplikasi perancangan akan dapat memiliki kepekaan untuk menemukan kendala dan permasalahan sebuah desain. Desain dapat dikatakan berhasil jika desain tersebut dapat menjawab dan menyelesaikan semua permasalahan yang ada.

b. *Explorative*

*Explorative* yaitu membuka dan mencari peluang terhadap bentuk dari satu orisinalitas sebuah objek, subjek atau tindakan tertentu. *Explorative* dapat digunakan sebagai sarana penelitian yang digunakan untuk memberikan sedikit gambaran akan definisi dan konsep penelitian. Penelitian *explorative* memiliki sifat kreatif, fleksibel, terbuka dan semua sumber dianggap penting sebagai sumber informasi. *Explorative* adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menemukan suatu pengetahuan baru yang sebelumnya belum ada. Rancangan penelitian memberi pegangan yang jelas terhadap objek dalam pengambilan keputusan, rancangan penelitian juga dapat digunakan untuk menentukan batas batas yang berhubungan dengan tujuan desain. Dalam rancangan penelitian dijelaskan pula tentang tujuan desain hingga penelitian menjadi terpusat kepada objek yang benar hingga dapat mengambil sikap dan keputusan desain.

c. *Analytical*

*Analytical* yaitu merupakan perumusan hasil dari perbandingan hingga mencapai sesuatu yang final berdasarkan opsi-opsi atau daya-daya yang tersedia. Fungsi dari *task analysis* adalah untuk menyediakan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan desain serta sebagai dasar untuk mengevaluasi desain dari sistem. Sebelum dilakukan proses penyusunan *task analysis*, maka seorang desainer harus melakukan penyusunan kategori proses, serta membuat pernyataan tentang apa yang terjadi sebelum proses, apa yang akan terjadi dari proses, mengapa proses harus dilakukan, bagaimana cara melakukan dan apa yang akan dihasilkan oleh proses tersebut.

d. *Categoric*

*Categoric* yaitu pengelompokan objek, subjek atau tindakan tertentu sehingga memiliki ciri-ciri dan syarat yang berbeda, dari sana di dapatkan sebuah pengelompokan yang sifatnya distingtif dari satu dengan yang lainnya. Dengan tujuan memudahkan penamaan dan penggunaan sehingga dapat menyesuaikan dengan konteks yang akan digunakan hal ini dapat pemilihan objek maupun ide kreatif yang akan dibahas lebih lanjut. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden atau subjek yang diteliti. Data sekunder adalah data yang diperoleh seorang peneliti secara tidak langsung dari subjek atau objek yang diteliti tetapi melalui pihak lain seperti instansi-instansi atau lembaga terkait, perpustakaan, arsip perorangan, dan sebagainya

e. *Syntethic*

*Syntethic* yaitu hasil penyelarasan dari dua perbandingan yang sifatnya oposional, sehingga mendapatkan hasil dan karakteristik yang diambil dari kedua perbandingan, dengan tujuan mendapatkan hasil yang relevan terhadap tujuan dan penggunaan konteks yang akan diaplikasikan. Metode ini digunakan sebagai hasil penggabungan hasil analisis perancangan desain. Penggabungan ini diharapkan dapat menciptakan suatu nilai yang lebih baik.

f. *Abductive*

*Abductive* yaitu pengambilan segala komponen dan kemungkinan dari sebuah situasi, kondisi atau karakteristik sesuatu. Tujuannya menghasilkan solusi terbaik terhadap konteks yang akan dituju. Metode ini digunakan sebagai evaluasi pertama agar dapat dilakukannya revisi, sehingga sebagai perbaikan desain akan di evaluasi pada tahap terakhir.

g. *Reflective*

*Reflective* yaitu pengambilan makna dan kesimpulan yang berangkat dari keresahan induvidu yang melakukannya. Tujuannya agar mendapatkan solusi terhadap apa yang di problematisir. Metode terakhir ini digunakan sebagai evaluasi terakhir, bahwa perancangan telah memenuhi atau belum memenuhi atas apa yang dilakukan pada tahap tahap sebelumnya.