

PERANCANGAN INTERIOR SOLO RADIO



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Delfitry Martapuri

NIM 1612064023

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


2021

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan:

PERANCANGAN INTERIOR SOLO RADIO diajukan oleh Delfitry Martapuri,
NIM 161 2064 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas
Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina
Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021

Pembimbing I/Anggota


Yulyta Kodrat P., S.T., M.T.

NIP: 19790727 200003 2 001/ NIDN: 0027077005

Pembimbing II/Anggota


Octavianus Cahyo Priyanto, S.T., M.Arch. Phd.

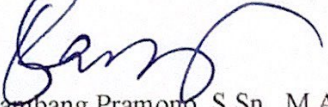
NIP: 19791017 200501 1 001/ NIDN: 0017107004

Cognate/ Anggota


Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP: 19791129 200604 1 003/ NIDN: 0029117906

Ketua program Studi/ Ketua Anggota


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

NIP: 19730830 200501 1 001/ NIDN: 0030087304

Ketua Jurusan/ Ketua


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

NIP: 19770315 200212 1 005/ NIDN: 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Yogyakarta


Dr. Limbul Raharjo, M.Hum.

NIP: 19691008 199303 1 001/ NIDN:

0008116906



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang penuh diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Januari 2021

Penulis,



Delfitry Martapuri
NIM. 161 2064 023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala, 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 lepas dari dorongan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua Orangtua, Apa Syafdhani dan Ama Eflinda yang tidak bosannya memberi semangat, dukungan dan doa kepada penulis.
2. Uni Putri, Uni Wulan dan Suci yang selalu memberi semangat kepada penulis.
3. Pembimbing 1 dan 2, Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch. Phd, yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, nasehat, kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Dosen Wali selama berjalannya perkuliahan semester 1 s/d semester 8, TeteH Yuyu Rubiyanti, S.Sn, M.Sn. selaku dosen wali
5. Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
6. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
7. *Station Manager* Solo radio Bapak Dicky Hendro, yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan Solo Radio sebagai objek Tugas Akhir.
8. Staff Solo Radio yang telah membantu penulis dalam survey lapangan dan melengkapi data-data yang ada di lapangan.
9. Teman-teman bobrok, Bella, Nabila, Helena, Ulin, Klo, Ion, Ukhti squad dan teman-teman Guratan yang telah membantu dan menyemangati penulis.
10. Playlist Spotify yang telah menemani penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir berlangsung.

11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Yogyakarta, 11 Januari 2021

Penulis,

Delfitry Martapuri
NIM: 161 2064 023



ABSTRAK

Solo Radio merupakan Stasiun Radio yang mengikuti perkembangan zaman modernisasi dan style anak muda zaman sekarang. Solo Radio memiliki tujuan untuk mengembangkan setiap pembaruan bertujuan agar tetap selalu menjadi media terbaik dan berperan aktif dalam upaya menjaga dan meningkatkan citra Kota Solo di mata anak muda. Sehingga perancangan ini memerlukan ruang yang dapat menunjang kegiatan penyiaran secara fleksibel dan efektif sesuai dengan karakteristik dari Solo radio dan para *millenials* serta dapat menciptakan suasana dan energi positif untuk para karyawan, terutama penyiar yang bertugas untuk menyampaikan informasi pada pendengar. Tema yang akan diterapkan adalah *Everything's Fun* dimana sebuah ruangan akan didesain secara fleksibel dan kekinian yang dapat menunjang perasaan menyenangkan dan nyaman bagi para penggunanya dimulai dari tatanan ruang, pemilihan warna, *ambience*, dan seluruh aspek yang mencakup interior ruangan. Dengan ini diharapkan agar para karyawan dan penyiar terlebih dahulu merasakan energi positif dan kesenangan yang diciptakan melalui interior yang menstimulus spirit *fun* dalam diri mereka dan mengangkat mood aktivitas karyawan sebelum mengirimkan *fun vibes* kepada pendengar.

Kata kunci: Solo Radio, *millenials*, *Everything's Fun*, *fun vibes*



ABSTRACT

Solo Radio is a radio station that follows the development of modernization and the style of today's youth. Solo Radio aims to develop any updates aimed at always being the best media and playing an active role in efforts to maintain and improve the image of Solo City in the eyes of young people. So that this design requires space that can support broadcasting activities flexibly and effectively in accordance with the characteristics of Solo radio and millennials and can create a positive atmosphere and energy for employees, especially broadcasters whose job is to convey information to listeners. The theme to be applied is Everything's Fun where a room will be designed in a flexible and contemporary way that can support a pleasant and comfortable feeling for its users starting from the room layout, color selection, ambience, and all aspects that cover the interior of the room. With this, it is hoped that employees and broadcasters will first feel the positive energy and pleasure created through the interior that stimulates a spirit of fun in them and lifts the mood of employee activities before sending fun vibes to listeners.

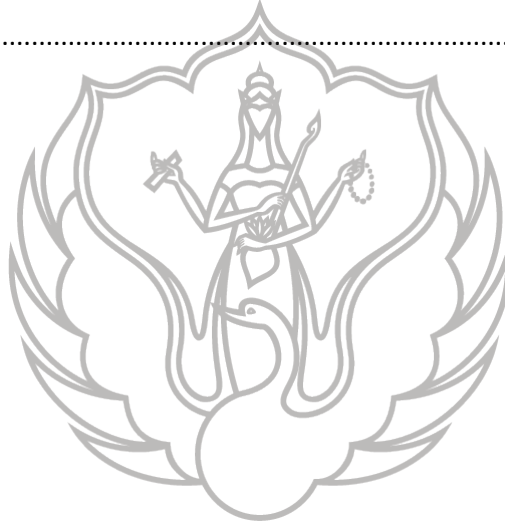
Key Words : Solo Radio,, millenials Everything's Fun, fun vibes



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II.....	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain.....	8
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus.....	9
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	13
1. Tujuan Desain	13
2. Fokus / Sasaran Desain.....	13
3. Data	13
BAB III.....	48
A. Pernyataan Masalah (<i>problem statement</i>)	48
B. Ide Solusi Desain (<i>ideation</i>)	48
BAB IV.....	52
A. Alternatif Desain	52
1. Alternatif Estetika Ruang	52
2. Alternatif Penataan Ruang	56
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	62
4. Alternatif Pengisi Ruang	65

5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	69
B. Evaluasi Pemilihan Desain	80
C. Hasil Desain	80
1. Rendering Perspektif	80
2. Perspektif Manual.....	Error! Bookmark not defined.
3. Aksonometri	Error! Bookmark not defined.
4. Detail Khusus	91
D. Analisis RAB & AHSP.....	92
BAB V	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Proses Desain Menurut Rosemarry Kilmer	3
Gambar 2. Contoh Survey Pengguna.....	5
Gambar 3. Tipe Sekuen Visual	5
Gambar 4. Metode Peta Pikiran	7
Gambar 5. Feedback.....	7
Gambar 6. Site Plan Solo Radio.....	14
Gambar 7. Struktur Organisasi.....	16
Gambar 8. Logo Solo Radio	17
Gambar 9. Layout Lantai 9.....	19
Gambar 10. Layout Lantai 2.....	19
Gambar 11. Zonasi & Sirkulasi Lantai 1.....	20
Gambar 12. Zonasi & Sirkulasi Lantai 2	21
Gambar 13. Lintasan Matahari & Sirkulasi Udara	22
Gambar 14. Pengelompokan Ruang Lantai 1	23
Gambar 15. Pengelompokan Ruang Lantai 2	23
Gambar 16. Diagram Pencahayaan Ruang Penyiaran.....	25
Gambar 17. Diagram Pencahayaan Bangunan Kantor	25
Gambar 18. Fasad Bangunan Solo Radio.....	26
Gambar 19. Lobby Utama & Waiting Room Solo Radio.....	27
Gambar 20. Tangga Menuju Lantai 2	27
Gambar 21. Ruang Staff Solo Radio	27
Gambar 22. Ruang Manager, Komisaris & Keuangan Solo Radio	28
Gambar 23. Ruang Rapat Solo Radio	28
Gambar 24. Photobooth Solo Radio	29
Gambar 25. Ruang Produksi Solo Radio	29
Gambar 26. Ruang Produser Solo Radio.....	29
Gambar 27. Ruang Siaran Solo Radio	30
Gambar 28. Ruang Green Screen Solo Radio	30
Gambar 29. Ruang Galeri Kaset Solo Radio.....	30
Gambar 30. Ruang Transit Solo Radio.....	31
Gambar 31. Pantry Solo Radio	31
Gambar 32. Layout Peralatan Studio Siaran Radio.....	34
Gambar 33. Organisasi Ruang Terpusat	35
Gambar 34. Organisasi Ruang Linear	35
Gambar 35. Organisasi Ruang Radial	36
Gambar 36. Organisasi Ruang Axial	36
Gambar 37. Organisasi Ruang Grid	36
Gambar 38. Organisasi Ruang Cluster	37
Gambar 39. Akustik Dinding.....	40
Gambar 40. Akustik Lantai	40

Gambar 41. Standar Ergonomi Kursi.....	41
Gambar 42. Standar Ergonomi Receptionist	42
Gambar 43. Standar Ergonomi Corner Lounge	42
Gambar 44. Standar Ergonomi Lounge Seating.....	43
Gambar 45. Standar Ergonomi Executive Desk	43
Gambar 46. Standar Ergonomi Workstain	44
Gambar 47. Standar Ergonomi Conference Tables	44
Gambar 48. Sketsa Penerapan Bentuk Logo pada Elemen Dekoratif.....	51
Gambar 49. Sketsa Sistem Furnitur Multifungsi dan Furnitur Modular	51
Gambar 50. Suasana Ruang Interior Solo Radio.....	53
Gambar 51. Penerapan Elemen Dekoratif.....	54
Gambar 52. Penerapan Komposisi Warna.....	54
Gambar 53. Penerapan Komposisi Material.....	55
Gambar 54. Matrix Diagram	56
Gambar 55. Bubble Diagram	56
Gambar 56. Stacking Plan.....	57
Gambar 57. Zoning & Sirkulasi Lantai 1.....	58
Gambar 58. Zoning & Sirkulasi Lantai 2	59
Gambar 59. Layout Lantai 1.....	60
Gambar 60. Layout Lantai 2.....	61
Gambar 61. Rencana Lantai	63
Gambar 62. Variasi Penggunaan Lantai	63
Gambar 63. Plafon Gypsum.....	64
Gambar 64. Rencana Plafon	65
Gambar 65. Furnitur Custom.....	69
Gambar 66. Receptionist Area.....	80
Gambar 67. Photobooth Area	81
Gambar 68. Ruang Tunggu.....	81
Gambar 69. Ruang Transit	82
Gambar 70, Ruang Studio On Air.....	82
Gambar 71. Ruang Produksi	83
Gambar 72. Ruang Multifungsi	83
Gambar 73. Ruang Stasiun Manager.....	84
Gambar 74. Ruang Green Screen.....	84
Gambar 75. Ruang Komunal.....	85
Gambar 76. Ruang Rapat.....	85
Gambar 77. Ruang Manager	85
Gambar 78. Ruang Komisaris	86
Gambar 79. Ruang Administrasi.....	87
Gambar 80. Area Rekreasi.....	87

Gambar 81. Aksonometri Lantai 1.....	88
Gambar 82. Aksonometri Lantai 2.....	88
Gambar 83. Perspektif Manual 1.....	89
Gambar 84. Perspektif Manual 2.....	89
Gambar 85. Perspektif Manual 3.....	90
Gambar 86. Perspektif Manual 4.....	90
Gambar 87. Detail Elemen Khusus.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang	45
Tabel 2. Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang	46
Tabel 3. Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang	47
Tabel 4. Furnitur Fabrikasi	65
Tabel 5. Tabel Jenis Lampu	69
Tabel 6. Perhitungan Titik Lampu.....	70
Tabel 7. Tabel Jenis AC.....	74



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Radio adalah teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik. Radio pada awalnya hanya berupa sistem radio dan audio telegraf, bukan suara seperti saat ini. Dengan adanya perkembangan radio yang mengikuti zaman yang semakin pesat perkembangannya, maka radio dibedakan hingga menjadi beberapa jenis yaitu: Radio Publik, Radio Swasta, Radio Komunitas dan Radio Berlangganan.

Solo radio merupakan salah satu stasiun radio swasta yang ada di Kota Surakarta, Jawa Tengah. Solo Radio berdiri pada bulan Mei 2003. Solo Radio merupakan Stasiun Radio yang mengikuti perkembangan zaman modernisasi saat ini. Sebagai Stasiun Radio yang mengikuti perkembangan style anak muda zaman sekarang. Dilihat dari segmentasi dan isi siaran Solo Radio yang *fun* yang ditujukan kepada pendengar anak muda, tentu Solo Radio memiliki tujuan untuk mengembangkan setiap pembaruan bertujuan agar tetap selalu menjadi media terbaik dan berperan aktif dalam upaya menjaga dan meningkatkan citra Kota Solo di mata anak muda.

Pada tahun 2018 Solo Radio menjadi Lembaga Penyiaran Swasta Radio terbaik se-Jawa Tengah oleh KPID (Komisi Penyiaran Indonesia Daerah) sebagai perusahaan yang sangat *concern* dan peduli terhadap penyiaran. Dilihat dari visi Solo Radio yaitu Kota Solo perlu memiliki media komunikasi massa yang berfungsi sebagai perekat dan kontrol sosial, sehingga melalui media tersebut segenap potensi dan partisipasi masyarakat dapat disinergikan untuk peningkatan kesejahteraan sosial seluruh warganya.

Bangunan ini menarik untuk dirancang karena dilihat dari salah satu misi Solo Radio yaitu sangat berperan aktif dalam upaya menjaga dan meningkatkan citra serta menampilkan keelokan kota dan sportifitas warga Kota Solo dalam konsep siaran yang disebut *Famous, Fit & Fashionable* yang bermakna

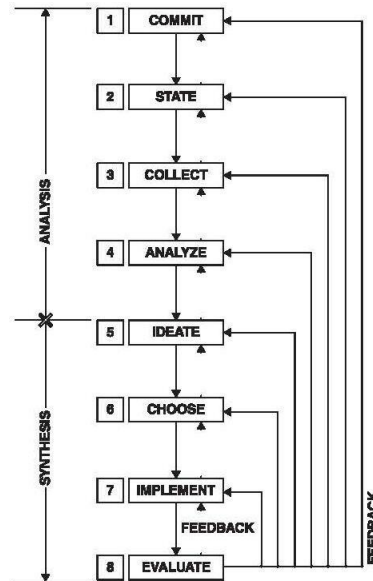
memasyarakatkan kepedulian kepada hal-hal yang bersifat kesehatan jasmani & rohani, menjunjung tinggi sikap sportif, menjaga keelokan diri dan kotanya, dan akan bermuara pada Kota & masyarakat Solo yang *'misuwur lan moncèr kuncarané'* (terkenal seantero jagat).

Bagunan yang terdiri dari berbagai ruangan dengan fungsinya masing-masing masih kurang maksimal dalam memperhatikan dampak pada saat aktivitas bekerja atau siaran berlangsung. Penerapan akustik pada interior siaran yang masih kurang diterapkan. Banyaknya penggunaan material yang menyebabkan tingginya suhu ruangan dan permasalahan lainnya yang menarik untuk dipelajari. Permasalahan inilah yang menjadi daya tarik tersendiri untuk merancang kembali interior di bangunan Solo Radio, mulai dari aspek fungsi, efektivitas dan lain sebagainya yang nantinya akan dipadukan dengan visi dan misi dari Solo Radio. Dengan merancang kembali interior dengan konsep yang terencana, dengan mempertimbangkan segala aspek sosial, kenyamanan, estetika dan keamanan penggunaannya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan Solo Radio menggunakan metode desain Rosemary Kilmer. Menurut Kilmer (2014), proses desain dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dalam tahap ini desainer interior datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, dimana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi dan kemudian diterapkan. Proses desainnya seperti dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Proses Desain Menurut Rosemary Kilmer

(Sumber: Kilmer, 2014)

Proses desain interior menurut Kilmer (2014) adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik baik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain terbagi menjadi dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis, dimana dua tahap ini kemudian dibagi pada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap *analysis* terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Tahap *synthesis* terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*. Berikut paparan mengenai spesifikasi dari kedua tahap utama proses desain menurut Kilmer (2014):

- a. *Commit*, mengidentifikasi permasalahan. Tahap awal ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi pada sebuah proyek interior.
- b. *State*, menetapkan masalah. Tahap menetapkan permasalahan biasanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

- 1) *Checklist*. Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- 2) *Perception List*. Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang non-ahli mengenai permasalahan yang ada.

- 3) *Visual Diagrams*. Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).
- c. *Collect*, mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek interior yang akan dilaksanakan. Pengumpulan fakta dapat dilakukan dengan cara *survey*, *interview*, atau metode penelitian lainnya.
- d. *Analyze*, menganalisis masalah dari data yang telah terkumpulkan. Dengan membuat diagram hubungan antar ruang dengan diagram matrik dan *bubble diagram*. Pada diagram-diagram ini dimasukkan aspek-aspek penting seperti kategorisasi zona, hubungan antar ruang, sirkulasi, *view*, dan sebagainya.
- e. *Ideate*, mengeluarkan ide dalam bentuk konsep dan skematik. Pada konsep dan skematik sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih jelas dan spesifik dibanding sketsa *bubble diagram* pada tahap sebelumnya.
- f. *Choose*, memilih alternatif yang paling sesuai optimal dan ide-ide yang ada.
- g. *Implement*, melaksanakan penggambaran dalam bentuk 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate*, meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

a. Metode Analisis

Dalam tahap pengumpulan data, metode yang digunakan diambil dari buku *Designing Interiors* karya Rosemary & Otie Kilmer.

1) *Commit*, perancang menemukan ketertarikan pada tantangan kompleksitas proyek. Penjabaran kompleksitasnya adalah penggunaan antar ruang siaran dengan ruang *office* pada Solo Radio.

2) *State*, perancang merangkum kompleksitas yang ada dalam suatu

kalimat permasalahan melalui langkah-langkah penetapan masalah seperti *Checklist*, *Perception List* dan *Visual Diagrams*, yang merangkum citra dan guna pada ruangan Solo Radio.

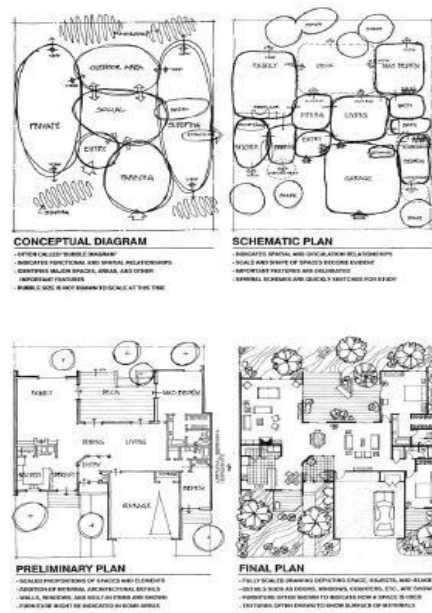
- 3) *Collect*, Mengumpulkan data mulai dari data lapangan baik fisik dan non fisik, mengumpulkan data literature baik teori-teori umum maupun khusus. Data didapatkan melalui survey ke kantor Dapenbi, wawancara staff Dapenbi, observasi aktifitas pengguna ruang, mendokumentasikan situasi lapangan, observasi permasalahan yang terjadi di kantor lama, observasi inventaris furnitur, observasi hasil desain sayembara, dan observasi kantor sejenis. Menambahkan literatur dari buku, *e-book* dan website.

PROJECT	PAGE	DATE		
Dr. Smith's Clinic	7 of 21	3.13		
SPACE Dr. Smith's office		USER Dr. Smith / interview		
ACTIVITIES	FURNISHINGS AND EQUIPMENT	SPACE NEEDED	AGENCIES	COMMENTS
<ul style="list-style-type: none"> Consults with patients Meet with staff Meet with doctors, other professionals 	<ul style="list-style-type: none"> Chair Seating for 2 patients Desk Bookshelf Coat closet Telephone Computer Console 	<ul style="list-style-type: none"> approx 120 square feet view to the outside acoustical privacy 	<ul style="list-style-type: none"> exam rooms nurse station private entry (not thru patient area) private toilet 	<ul style="list-style-type: none"> wants low lighting except for work area furniture sealed to make patients comfortable
GENERAL REMARKS wants to display some of his Kachina doll collection				

Gambar 2. Contoh Survey Pengguna

(Sumber: Kilmer, 2014)

- 4) *Analyze*, perancang mengidentifikasi antara keadaan di lapangan dengan standar-standar yang ada pada literatur ditambah keinginan klien. Dengan cara membuat tabel identifikasi seperti permasalahan peruang disertai solusi dan melalui diagram, mulai dari diagram *matrix*, *bubble diagram*, dan sebagainya. Pada tahap ini ditemukanlah daftar kebutuhan baru, kedekatan, keterikatan, dan konsep besar solusi.

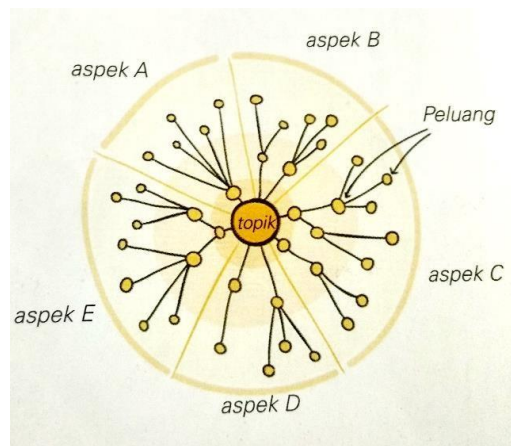


Gambar 3. Tipe Sekuen Visual
(Sumber: Kilmer & Kilmer, 1992)

b. Metode Sintesis

Mengikuti tahapan dari buku *Designing Interiors second edition* bahwa pada tahap pencarian ide / *ideation* terdiri dari dua fase, fase dalam bentuk gambar / ilustrasi (*drawing phase*), yang biasa disebut skematik, dan pernyataan konsep (*concept statement*), yang merupakan bentuk verbal tertulis.

- 1) *Ideate*, Proses pemikiran pemecahan masalah melalui alternatif-alternatif desain yang dibuat berpatokan pada hasil analisa. Teknik pencarian ide dan pengembangan desain dilakukan dengan sketsa / *modeling*, menerjemahkan diagram dan membuar alternatif rencana. Tambahan dari Vijay Kumar adalah dengan metode peta pikiran peluang yang seperti *brainstorming*.



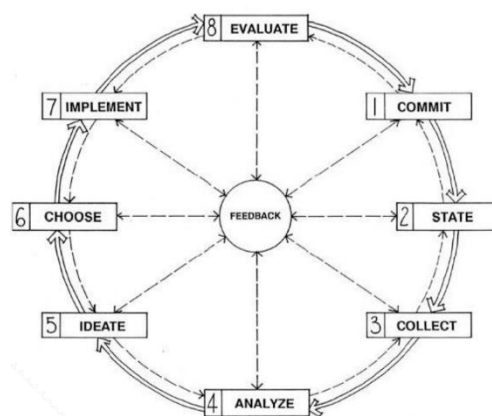
Gambar 4. Metode Peta Pikiran

(Sumber: Kumar,2012)

- 2) *Choose*, pemilihan desain yang terbaik dalam pemecahan masalah. Teknik yang digunakan adalah seleksi berdasarkan kriteria dan *personal judgment comparative*.
- 3) *Implement*, proses eksekusi dilakukan melalui visualisasi ide terpilih dengan teknik modeling 3D digital, gambar kerja, pembiayaan dan presentasi desain.

c. Metode Evaluasi

Evaluasi atau pemilihan desain berguna untuk mengecek apakah desain telah berhasil memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah *Self Analysis*, *Solicited Opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen, dan *Studio Critism* dengan mempertimbangkan pendapat teman.



Gambar 5. Feedback

(Sumber: Kilmer & Kilmer, 1992)