

**PERANCANGAN INTERIOR
BOROBUDUR SILVER YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh :

Komang Yustisiana Putri Darmayanti

NIM 1612033023

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

2020

PERANCANGAN INTERIOR BOROBUDUR SILVER YOGYAKARTA

ABSTRAK

Komang Yustisiana Putri Darmayanti¹

Borobudur Silver Yogyakarta adalah salah satu industri kreatif terkemuka yang membawa nama Indonesia untuk dikenal secara internasional dengan meraih banyak penghargaan dan berpartisipasi dalam pameran di beberapa negara. Borobudur Silver mengutamakan kualitas dan desain produknya yang sangat istimewa serta dibuat oleh pengrajin yang andal.

Konsep perancangan Borobudur Silver menggunakan pendekatan desain inovasi yang diwujudkan melalui implementasi 3 makna yang terkandung dalam teknik *filigree* sehingga menciptakan hasil desain yang dapat mengangkat identitas toko dalam kaitannya dengan *brand positioning* yang akan dicapai melalui perancangan interior.

Tujuan dari penerapan konsep inovasi melalui fleksibilitas dalam kapasitas adalah untuk menjawab seluruh permasalahan teknis maupun non teknis yang dihadapi Borobudur Silver. Inovasi juga menjawab tantangan bagaimana membuat suatu ruang yang mampu mengakomodasi segala kegiatan dan kebutuhan para pengguna ruang termasuk pelanggan *high class* dan bisnis dengan *special design* serta ruang kolaborasi bagi para desainer dan pengrajin dengan mengedepankan aspek keselamatan kerja.

Inovasi ini dihadirkan melalui penataan ruang yang mampu dieksplorasi dan dirubah secara berkala dengan modul-modul furnitur *adjustable* sebagai ruang komersial yang menginspirasi. Hasil penerapan desain perancangan ini adalah dengan mengimplementasi makna fleksibilitas, kreatifitas, dan keindahan pada teknik filigree menjadi elemen dasar pada interior Borobudur Silver melalui konfigurasi bentuk, sistematika penataan, dan pemilihan material serta warna.

Kata Kunci : industri kreatif, komersial, inovasi, desain interior.

¹ Korespodensi penulisan dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Tlp/Hp : 087 862 248 177
Email : yustisianaputri@gmail.com

PERANCANGAN INTERIOR BOROBUDUR SILVER YOGYAKARTA

ABSTRACT

Komang Yustisiana Putri Darmayanti²

Borobudur Silver Yogyakarta is one of the most leading creative industry that bringing the name of Indonesia to become known internationally by achieving many awards and participated in exhibitions from several country overseas. Borobudur Silver prioritizing the quality and design of its products which are very special and produced by reliable craftsmen.

The Borobudur Silver design concept uses an innovative design approach that is realized through the implementation of 3 meanings contained in the filigree technique so as to create design results that can elevate the store's identity in relation to brand positioning to be achieved through interior design.

The purpose of applying innovation through flexibility in capacity as the concept design is to answer all technical and non-technical issues faced by Borobudur Silver. Innovation also answers the challenge of how to create a space that can accommodate all activities and needs of the users including High Class customers and businesses with special design and collaboration space for designers and craftsmen by prioritizing work safety aspects.

This innovation is presented through spatial planning that is able to be explore and change periodically with adjustable furniture modules as an inspiring commercial space. The final design result is to implement the meaning of flexibility, creativity, and beauty in the filigree technique transform into basic elements of interior in Borobudur Silver through form configuration, systematic arrangement, material scheme and color scheme selection.

Keywords : creative industry, commercial, innovation, interior design

² Korespodensi penulisan dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Tlp/Hp : 087 862 248 177
Email : yustisianaputri@gmail.com

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR BOROBUDUR SILVER YOGYAKARTA
diajukan oleh Komang Yustisiana Putri Darmayanti, NIM 1612033023, 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 17 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

NIDN. 0019107005

Pembimbing II/Anggota

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

NIP. 19791129 200604 1 003

NIDN. 0029117906

Cognate/Anggota

Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002

NIDN. 0028056202

Ketua Program Studi/Ketua

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

NIP. 19730830 200501 1 001

NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

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 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, 16 April 2020



Komang Yustisiana Putri Darmayanti

NIM 1612033023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR BOROBUDUR SILVER YOGYAKARTA”** ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi 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 terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahan dan kesehatan serta berkah kehidupan yang diberikan.
2. Bapak I Made Darma dan Ibu Ni Made Widani selaku kedua orang tua yang telah berjuang memberi dorongan mental serta dukungan finansial, Indah dan Wulan selaku kakak dan pemberi semangat, keluarga besar serta saudara yang dengan penuh perhatian memberikan dukungan dan doanya hingga terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan TA ini.
4. Yth. Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds selaku pembimbing ke II yang telah memberikan banyak masukan, saran dan semangat sehingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Yth. Dosen Wali Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T yang selalu senantiasa membimbing penulis hingga terselesaikan tugas akhir ini.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni

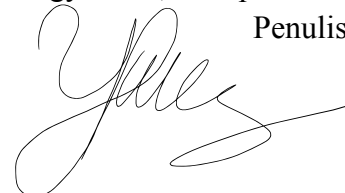
Indonesia Yogyakarta.

9. Yth. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis kuliah serta karyawan prodi yang selalu membantu kegiatan di kampus.
10. Yth. Ibu Sally selaku pemilik Borobudur Silver, Mba Cassie dan Ibu Indrawati selaku staff Borobudur Silver yang telah membantu memberi informasi dan data, serta seluruh desainer, pengerajin, dan karyawan Borobudur Silver Yogyakarta yang telah membantu memberikan informasi.
11. Teman-teman Keluarga Mahasiswa Hindu Dharma (KMHD) ISI Yogyakarta, Bli Balon, Bli Adit, Bli Surya, Bli Naruto, Bli Kacor, Bli Wayan, Bli Sas, IG, Bagas, Didin, yang telah membantu penulis selama berkuliah di ISI hingga menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Teman-teman yang membantu tugas akhir ini, Mas bagus selaku mentor dan support system, Mas Arizal yang telah meminjamkan laptopnya kepada penulis.
13. Ellona project (Megul, Klodia, dan Versa) yang selalu menemani dan saling memberikan semangat serta dukungan, mengenalkan toleransi dan menciptakan momen bersama di kota Jogja yang istimewa.
14. Teman-teman Guratan 16 yang sama-sama berjuang sejak awal kuliah hingga sekarang serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari keterbatasan dan kekurangan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 16 April 2020

Penulis,



Komang Yustisiana Putri Darmayanti

NIM : 1612033023

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain	6
BAB II. PRA DESAIN	9
A. TINJAUAN PUSTAKA	9
1. Tinjauan Pustaka Umum	3
2. Tinjauan Pustaka Khusus	6
B. PROGRAM DESAIN	20
1. Tujuan Desain	20
2. Sasaran Desain	20
3. Data	21
a. Deskripsi Umum Proyek	21
b. Data Non Fisik	22
c. Data Fisik	28
d. Data Literatur	39
4. Daftar Kebutuhan	55
BAB III. PERMASALAHAN DESAIN	58
A. PERNYATAAN MASALAH	58
B. IDE SOLUSI DESAIN	58
1. Konsep Desain	58
2. Solusi Permasalahan Per-ruang	60
3. Sketsa Ide	63
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN	70
A. ALTERNATIF DESAIN	70
1. Alternatif Estetika Ruang	70
2. Alternatif Penataan Ruang	73
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	79
4. Alternatif Pengisi Ruang	84
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	87
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	98
C. HASIL DESAIN	99
1. <i>Axonometri</i>	99
2. Rendering Perspektif	101

BAB V. PENUTUP	117
A. KESIMPULAN	117
B. SARAN	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gb. 01. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gb. 02. Bagan Inovasi.....	19
Gb. 03. Logo Borobudur Silver	21
Gb. 04. Lokasi Borobudur Silver.....	22
Gb. 05. Struktur Organisasi Borobudur Silver	22
Gb. 06. Denah <i>Existing</i> Borobudur Silver	28
Gb. 07. Denah <i>Existing</i> Borobudur Silver Lt.1 dan 2 Gedung Selatan	29
Gb. 08. <i>Stacking Plan</i> Borobudur Silver	29
Gb. 09. Fasad Bangunan Borobudur Silver	30
Gb. 10. <i>Schematic Design Existing</i> Borobudur Silver	30
Gb. 11. Gambar Potongan A-A dan B-B	31
Gb. 12. Gambar Potongan C-C dan D-D	31
Gb. 13. Gambar Potongan E-E dan F-F	32
Gb. 14. Gambar Sirkulasi dan Zoning	32
Gb. 15. Foto <i>Front Desk</i> dan saat memasuki Borobudur Silver.....	34
Gb. 16. Foto Resepsionis, <i>Guide Corner</i> , dan Galeri 1	34
Gb. 17. Foto area <i>staff sales</i> dan marketing bekerja	35
Gb. 18. Foto Galeri 2	35
Gb. 19. Foto area <i>workshop</i>	35
Gb. 20. Foto Resto dan <i>Pool</i>	36
Gb. 21. Foto interior Resto	36
Gb. 22. Foto area yang sedang direnovasi	36
Gb. 23. Foto material lantai di Borobudur Silver	37
Gb. 24. Foto material dinding di Borobudur Silver	37
Gb. 25. Foto material plafon di Borobudur Silver	37
Gb. 26. Penataan secara vertikal	41
Gb. 27. Penataan secara horisontal	41
Gb. 28. Hubungan antara <i>display</i> dan <i>human dimension</i>	42
Gb. 29. Hubungan antara <i>display</i> dan <i>human dimension</i>	43
Gb. 30. Hubungan antara <i>display</i> dan <i>human dimension</i>	44
Gb. 31. Standarisasi pada <i>Front Desk</i> dan Resepsionis.....	46
Gb. 32. Standarisasi <i>Workstation</i>	46
Gb. 33. Standarisasi area makan	47
Gb. 34. Jarak Bersih Sirkulasi.....	50
Gb. 35. Ilustrasi <i>Mind Map</i>	59
Gb. 36. Sketsa Ide Infografi.....	63

Gb. 37. Sketsa Ide Display Produk <i>Award</i>	64
Gb. 38. Sketsa Ide <i>Adjustable Wall</i>	65
Gb. 39. Sketsa Ide elemen estetis.....	65
Gb. 40. Sketsa Ide elemen estetis.....	66
Gb. 41. Sketsa Ide <i>Folding Deck</i>	66
Gb. 42. Sketsa Ide Display.....	67
Gb. 43. Sketsa Ide <i>collaboration space & staff office</i>	68
Gb. 44. Suasana Ruang	70
Gb. 45. Komposisi Warna.....	71
Gb. 46. Komposisi Material.....	72
Gb. 47. Elemen Dekoratif.....	72
Gb. 48. Ideasi Visual Organisasi Ruang Lt. 1.....	73
Gb. 49. Ideasi Visual Organisasi Ruang Lt. 2.....	74
Gb. 50. Hubungan antar Ruang.....	74
Gb. 51. Alternatif Zoning 1 Lt.1	75
Gb. 52. Alternatif Zoning 1 Lt.2.....	76
Gb. 53. Alternatif Zoning 2 Lt.1	76
Gb. 54. Alternatif Zoning 2 Lt.2.....	77
Gb. 55. Alternatif Layout 1 Lt.1	77
Gb. 56. Alternatif Layout 1 Lt.2.....	78
Gb. 57. Alternatif Layout 2 Lt.1 (Terpilih).....	78
Gb. 58. Alternatif Layout 2 Lt 2 (Terpilih).....	79
Gb. 59. Rencana Lantai Lt.1	80
Gb. 60. Rencana Lantai Lt.2.....	80
Gb. 61. Rencana Dinding.....	81
Gb. 62. Rencana Plafon Lt.1.....	82
Gb. 63. RencanaPlafon Lt.2.....	83
Gb. 64. Alternatif Pengisi Ruang	85
Gb. 65. Equipment	85
Gb. 66. Alternatif Display.....	87
Gb. 67. Axonometri Lt.2.....	99
Gb. 68. Axonometri Lt.1	99
Gb. 69. Axonometri Lt.2.....	100
Gb. 70. Axonometri Lt.1	100
Gb. 71. Hasil Render Galeri <i>Indis & Contemporer</i>	102
Gb. 72. Hasil Render <i>Receptionist & Brief Area</i>	102
Gb. 73. Hasil Render Galeri <i>Award & Special Design</i>	104
Gb. 74. Hasil Render Galeri Sterling Silver, Silver Plated, & Alpaka	106
Gb. 75. Hasil Render Staff Office.....	107
Gb. 76. Hasil Render Outdoor Area.....	108
Gb. 77. Hasil Render <i>Workshop Area & Gudang</i>	110
Gb. 78. Hasil Render <i>Security Room, Quality & Finishing Room</i>	110
Gb. 79. Hasil Render Studio, <i>Meeting</i> , dan <i>Consult VIP</i>	112
Gb. 80. Hasil Render Resto & Cashier Bar	113
Gb. 81. Hasil Render VIP Room & Resto <i>coffe area</i>	114
Gb. 82. Hasil Render Fasad toko Borobudur Silver	115
Gb. 83. Hasil Render <i>Window Display</i> toko Borobudur Silver	116
Gb. 84. Hasil Render <i>Parking Area</i> dan toilet.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Lingkup Perancangan	33
Tabel 2. Besaran Intensitas Pencahayaan	54
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Ruang Borobudur Silver	55
Tabel 4. Solusi Permasalahan Per-ruang	59
Tabel 5. Spesifikasi Lampu.....	88
Tabel 6. Standar Pencahayaan Minimum	90
Tabel 7. Perhitungan Lampu.....	92
Tabel 8. Spesifikasi AC	95
Tabel 9. Spesifikasi Mechanical dan Electrical	97
Tabel 10. Evaluasi.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. HASIL SURVEY	123
1. Surat Izin Survey.....	123
2. Foto-foto Survey	124
B. PROSES PENGEMBANGAN DESAIN	126
C. PRESENTASI DESAIN	128
1. Axonometri	128
2. Sketsa Perspektif.....	129
3. Poster Ideasi	130
4. Poster Presentasi	131
5. Katalog.....	134
6. Skema Bahan	136
7. RAB	137
D. DAFTAR GAMBAR KERJA	141

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Industri perak merupakan salah satu industri yang mampu bersaing di pasar internasional. Hal ini didukung oleh unggulnya desain dan kualitas dari produk perak yang dihasilkan. Dari segi keuntungan, industri ini mampu menaikkan nilai tambahnya mencapai diatas 50 persen. Berdasarkan catatan Kemenperin, industri kerajinan di dalam negeri berjumlah lebih dari 696 ribu unit usaha dengan menyerap tenaga kerja sebanyak 1,32 juta orang. Sementara itu, sampai dengan November tahun 2017, nilai ekspor produk kerajinan tahun 2017 berada di angka USD776 juta, naik 3,8 persen dibanding tahun 2016 sekitar USD747 juta. Berdasarkan data Biro Pusat Statistik (BPS), ekspor perhiasan perak DKI Jakarta, Jawa Timur dan Yogyakarta memperoleh hasil masing-masing 19,42%, 2,64% dan 0,02%. Dari segi nilai, ekspor Indonesia untuk produk ini mencapai US\$ 76,12 juta atau meningkat 12,97% bahkan saat ini telah mendapat portal perdagangan utama dari Hong Kong dan Singapura.

Pada perkembangan industri perak, inovasi dan kreatifitas desain menjadi poin penting sebagai pendukung nilai jual dan ciri khas kerajinan perak di Indonesia karena esensi dari perhiasan perak saat ini bergeser ke arah desain. Kota Yogyakarta menjadi salah satu kota yang memiliki potensi luar biasa di sektor industri kreatif ini. Salah satu industri kreatif yang telah berkembang pesat di Yogyakarta adalah Borobudur Silver. Borobudur Silver berdiri sejak 1989 di Yogyakarta. *Artshop* yang beralamat di Jalan Menteri Supeno 41 Yogyakarta tersebut menyediakan kerajinan tangan yang berkualitas tinggi dengan harga yang kompetitif di kalangan turis pasar lokal maupun manca negara. Cabang lainnya terletak di dekat Candi Borobudur tepatnya di Jl. Mayor Kusen Km. 2,4 Mungkid, Magelang. Beberapa penghargaan yang telah diraih diantaranya : *Grand Award Jewellery IGDS* dan *IGDS Award, Best Design* dari Dewan Kerajinan Nasional, *Merit Award Top 10 Jewellery* Hongkong, *Best Contemporary Jewellery* Indonesia, *Gold Award IGDS, Live Broadcast with*

Jupiter TV-Tokyo, menerima ISO 9001-2000, *Best Special Craftmanship Indonesia at The Palace, SNI Label*.

Keberadaan Borobudur Silver Yogyakarta juga memberdayakan masyarakat dan memberi manfaat ekonomi berupa lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar. Industri kreatif ini juga memiliki program Borobudur Silver School yang ditujukan bagi para wisatawan yang ingin belajar bagaimana proses pembuatan perak, sejarah, teknik, maupun pemasaran produk perak. Hal ini mendukung tujuan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) dalam mengembangkan model wisata edukasi-ekonomi berbasis industri kreatif berwawasan kearifan lokal untuk meningkatkan ekonomi masyarakat.

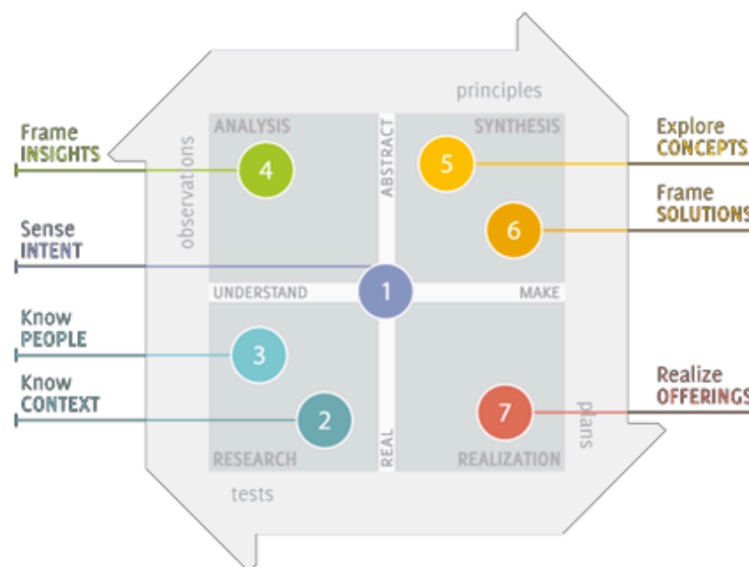
Borobudur Silver Yogyakarta tidak hanya menyediakan sarana industri dan edukasi mengenai perak namun juga menyediakan fasilitas hiburan berupa restoran dan *pool* atau kolam berenang dengan gaya semi *outdoor* bernama BS Resto. Bangunan Borobudur Silver terdiri dari 2 gedung yang meliputi area resepsionis, ruang galeri, restoran, *kitchen*, *workshop*, dan studio. Lingkungan sekitar lokasi didominasi oleh bangunan komersial seperti hotel, penyedia batuan, rumah makan, dan bebas dari pesaing industri perak lainnya. Hal ini mendukung keberlangsungan bagi Borobudur Silver untuk memperluas jangkauannya. Lokasi ditengah kota yang strategis juga mempermudah akses menuju kesana. Namun, beberapa kendala yang terdapat di lapangan mengurangi capaian kenyamanan maupun keamanan bagi para pengunjung maupun pegawai Borobudur Silver. Dalam ranah industri, tantangan yang dihadapi kedepannya tentu mengharuskan Borobudur Silver mengembangkan kualitas meruangnya untuk memberi kepuasan bagi pengunjung dan tetap mengikuti arus perkembangan jaman demi memenuhi kebutuhan pasar.

Berdasarkan penjabaran diatas, penulis tertarik untuk membuat perancangan dan perencanaan Borobudur Silver Yogyakarta sebagai tugas akhir. Dengan adanya perancangan dan perencanaan Borobudur Silver Yogyakarta ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang terjadi, dan dapat menjadikan Borobudur Silver sebagai sebuah industri kreatif yang juga mendukung edukasi, hiburan, fashion, dan perekonomian bagi pengunjung domestik maupun mancanegara.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Pada perancangan toko perak Borobudur Silver ini penulis menerapkan Proses Desain Inovasi yang terdapat pada buku 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar. Proses desain inovasi dimulai dengan mengamati objek yang nyata dan memahami faktor-faktor serta situasi di dunia nyata. Dari proses mengamati tersebut kemudian mendapatkan pemahaman yang penuh dengan membuat abstraksi dan model konseptual untuk menyusun ulang masalah dalam cara-cara baru yang selanjutnya dilakukan proses evaluasi dan implementasi.



Gb. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan
(sumber : 101 Metode Desain, Vijay Kumar, 2016)

Proses desain inovasi bergerak maju dan mundur melalui berbagai jenis aktivitas untuk memenuhi pemahaman pada setiap proses yang dialami. Sebagai gambaran, terlampir diagram peta persegi diatas dengan cakupan 4 bidang yang mengelompokkan proses desain serta indikasi penunjuk yang menceritakan alur proses desain. Pada kuadran kiri bawah merepresentasikan penelitian tentang mengetahui realitas atau kenyataan. Kuadran kiri atas menunjukkan proses analisis dimana pada tahap ini dilakukan penggalan informasi tentang realitas dalam istilah abstrak serta memunculkan model pemikiran yang memicu adanya inovasi. Kuadran

kanan adalah sintesis, dimana model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Tahapan terakhir dalam proses desain inovasi ditunjukkan pada kuadran kanan bawah yang mendefinisikan realisasi dari konsep-konsep yang diciptakan dan mampu diimplementasikan.

Alur proses yang terjadi ini dapat berlangsung secara linear maupun tidak linear, dalam hal ini berarti urutannya dapat tersusun maupun diacak. Misalnya, bisa dimulai dengan eksplorasi konsep dan kemudian berjalan mundur untuk meneliti dan menganalisis guna memvalidasikan dan memperbaiki gagasan tersebut, diikuti dengan eksplorasi lebih jauh dan evaluasi. Proses desain inovasi ini juga dapat dilakukan berulang-ulang. Pada suatu kasus dibutuhkan penelitian lebih dalam untuk mencapai suatu inovasi yang tepat sasaran.

Pada proses desain inovasi terdapat 7 mode yang memiliki tujuan dan aktivitasnya sendiri. Diantaranya : memahami tujuan, mengetahui konteks, mengenal masyarakat, menyusun gagasan, mengeksplorasi konsep, menyusun solusi, dan merealisasikan penawaran.

a. Memahami Tujuan

Pada tahapan ini awalnya dilakukan pengumpulan segala informasi maupun perubahan yang terjadi di lapangan. Kemudian mulai memetakan tinjauan maupun tren yang sedang berlangsung dengan membuat gambaran yang lebih luas mengenai topik yang diangkat. Selanjutnya dilakukan penyusunan ulang masalah sesuai dengan tantangan, tren, serta peluang yang kemudian diuraikan secara hipotesis dalam merumuskan tujuan awal.

b. Mengetahui Konteks

Menciptakan rencana kerja untuk memahami konteks merupakan langkah awal untuk mulai mencari dasar pengetahuan dalam menemukan pola-pola yang muncul. Pola-pola yang muncul ini dijadikan dasar dalam memetakan evolusi dengan membuat tinjauan akan perkembangan, era, runtun waktu, dan masa depan yang mungkin terjadi. Kemudian dilakukan perbandingan dan diagnosis kondisi,

selanjutnya mencari informasi dari para ahli dan sumber-sumber yang dapat mendukung analisis.

c. Mengetahui Masyarakat

Pada tahapan ini, tujuan utama yang ingin dicapai ialah munculnya gagasan-gagasan yang didasari pengamatan dalam interaksi perilaku aktual manusia. Diawali dengan merencanakan penelitian, kemudian mengamati masyarakat, menanyakan pendapat dengan melakukan survei dan diskusi, melibatkan masyarakat dalam aktivitas dan interaksi, mengorganisir hasil dari pengumpulan data observasi dan identifikasi.

d. Menyusun Gagasan

Pada tahapan ini, mulai menstrukturkan apa yang telah didapatkan dan dipelajari dari proses sebelumnya. Menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

e. Mengeksplorasi Konsep

Pada tahapan ini, dilakukan proses *brainstorming* terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Pada tahap awal eksplorasi ini, kita dapat membangun *prototype* kasar untuk memfokuskan diskusi dan mendapat respon awal dari pengguna atau klien.

f. Menyusun Solusi

Pada tahapan ini, memberikan pemahaman mendalam mengenai “apa yang mungkin” pada tim, pengguna, dan klien. Tahapannya adalah : menghasilkan pilihan-pilihan, membuat konsep yang sistematis, mengevaluasi konsep, mengkomunikasikan solusi, dan mengorganisir solusi.

g. Merealisasikan Penawaran

Memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dengan baik. Kemudian *prototype* yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

Proses Desain dalam pelaksanaannya tetap berjalan beriringan dengan metode desain yang digunakan. Pada perancangan Borobudur Silver ini, proses desain dilakukan secara menyeluruh sesuai tahapan yang ingin dijalankan. Seluruh data yang diperoleh, diolah dan diteliti lebih mendalam terhadap aspek-aspek desain yang dibutuhkan sesuai permasalahan pada obyek. Setelah memahami dan mengetahui proses desain yang tepat untuk digunakan, selanjutnya dilakukan metode desain yang meliputi pengumpulan data, pencarian ide, dan evaluasi desain.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara. Menurut Vijay Kumar (2012) pengumpulan data dilakukan dengan proses memahami tujuan dan mengetahui konteks dimana mencakup fakta-fakta kunci. Mengumpulkan informasi singkat yang faktual dari narasumber yang merupakan pakar dibidang yang relevan. Narasumber disini dapat melalui owner atau pengelola toko Borobudur Silver, pelanggan, pegawai, pengrajin, maupun tokoh akademik seperti dosen yang akan mendukung data serta literatur dari topik yang diangkat. Pengumpulan data juga dapat dilakukan dengan melakukan penelusuran media populer. Mencari segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan toko, manufacture, workshop, dan restoran di berbagai sumber media populer, seperti media siaran, Website, majalah, talkshow, seminar, dan film.

Metode penelusuran masalah menurut Vijay Kumar terbagi pula menjadi beberapa cara yaitu : proses kunjungan lapangan, analisis SWOT, menyusun gagasan, dan lima faktor manusia. Proses kunjungan lapangan adalah dengan melakukan survei secara langsung ke lokasi Borobudur Silver untuk mengenal dan mempelajari lebih dalam objek yang akan dirancang. Selanjutnya, analisis SWOT adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengevaluasikan Kekuatan (*Strength*), Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Opportunity*), dan Ancaman (*Threat*)

dari Borobudur Silver ini.

Proses penyusunan gagasan merupakan sebuah proses yang mencakup jaringan aktivitas dimana mengumpulkan daftar aktivitas yang terjadi di toko perak Borobudur Silver untuk memperoleh data yang mendukung dalam menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang. Kemudian, lima faktor manusia yang dimaksud disini merupakan metode untuk mendukung observasi di lapangan dengan mencari elemen-elemen fisik, kognitif, sosial, budaya, dan emosional yang terdapat pada pengguna ruang Borobudur Silver.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide merupakan sebuah proses mengeksplorasi konsep dengan menggunakan tahapan pembentukan ide. Metode pencarian ide yang digunakan adalah dengan prinsip peluang dan *mind mapping*. Prinsip mengeksplorasi peluang dan penggambaran visual terhadap pemetaan pikiran dilakukan untuk menghasilkan sebuah konsep dan ide yang digunakan sebagai solusi terhadap perancangan interior Borobudur Silver ini.

Pengembangan Desain merupakan sebuah proses yang dilalui dalam melaksanakan penyusunan solusi. Proses penyusunan solusi dilakukan dengan sketsa konsep dan *storyboard*. Sketsa konsep dapat berupa diagram, *plan*, maupun sketsa ide. Sketsa dibuat sebagai visualisasi dari ide-ide yang tercipta dari alur *storyboard* yang telah dibuat. *Storyboard* disini mengandung kata kunci yang merepresentasikan permasalahan yang terdapat di proyek serta evaluasi-evaluasi yang telah didapat. *Storyboard* berperan penting sebagai pendukung terciptanya konsep yang tepat sasaran dan diaplikasikan pada perancangan interior Borobudur Silver.

c. Metode Evaluasi Desain

Metode evaluasi desain bertujuan untuk mewujudkan sebuah penawaran. Untuk mewujudkan penawaran dibutuhkan adanya evaluasi

solusi yang dimana menjadi metode yang akan digunakan dalam perancangan Borobudur Silver ini. Evaluasi solusi dapat dilakukan dengan cara membuat platform yang meliputi pemilihan alternatif desain, alternatif *layout*, elemen pembentuk ruang, dan FFE (*Furniture, Furnishing, and Equipment*). Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu dalam memutuskan *prototype* mana yang harus digunakan dan mana yang harus dievaluasi demi memperoleh desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna Borobudur Silver.