

**PERANCANGAN INTERIOR**  
**EXECUTIVE PORT MERAK BANTEN**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Oleh :

**Rutmauli Panjaitan**

**NIM 1510125123**

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

## **ABSTRACT**

*The Merak Executive Port is a crossing port in Pulo Merak, Cilegon City, Banten, which connects Java and Sumatra and is categorized as one of the densest port with the busiest pathway across Indonesia. The Merak Executive Port is a national standardized port which is used as a transportation and economic node that attracts non-crossing customers through its property and lifestyle development. However, the design and attractiveness of this port are considered lacking in terms of spatial aesthetics, safety in crossings, and inadequate space facilities.*

*In response to this, this research aims to take themes the local culture of the indigenous and oldest tribe in Banten, of the Baduy tribe, that is still preserving and holding fast to the ancestral customs, seeing from their dress culture, handicrafts, traditional events, and lifestyle of the tribes Baduy. In maintaining tradition in the midst of this modernization era, the author uses the culture of the Baduy Tribe to be interpreted in the Merak Executive Port as an effort to improve the quality of the port aesthetically and enhance its characteristics and image, as well as facilitating safety crossings so as to minimize the criminalization, and accommodating from the disabled to children and adults. The author uses Rosemary Kilmer's design method, in collecting data from various electronic sources or finding out directly through the location, so getting into trouble by solving it in the form of ideas using brainstorming with the concept of Henri Lefebvre that is to carry cultural elements of culture where the motif of the Kampret cloth and the shape of the root bridge that twist into a partition, the shape of the headband is transformed into a reception table to add to the aesthetics of the space by providing only what is needed and symbol special on disabled waiting chairs and signage in each area for defines a space, and uses a postmodern style where the author makes a design that is not too rigid, flexible, minimalist zigzag shapes and unconventional and symmetrical angles by using basic colors that are slightly striking and adding a touch of gold color to make it more look exclusive.*

**Keywords : Port, Culture, Baduy**

## ABSTRAK

Pelabuhan Eksekutif Merak adalah pelabuhan penyeberangan di Pulo Merak, Cilegon, Banten yang menghubungkan Pulau Jawa dengan Pulau Sumatera, dikategorikan sebagai jalur terpadat dan tersibuk di Indonesia. Pelabuhan Eksekutif Merak merupakan pelabuhan bertaraf Nasional yang dijadikan sebagai simpul transportasi dan simpul ekonomi melalui pengembangan properti dan lifestyle untuk menarik minat pelanggan non-penyeberangan. Namun, kurangnya daya tarik desain pada pelabuhan ini karna banyak hal yang kurang diperhatikan dari segi estetika ruang, keamanan dan fasilitas ruang kurang terpenuhi.

Untuk itu perancangan ini mengambil tema kearifan lokal suku Baduy yang merupakan suku asli dan terlama di Banten yang kini masih melestarikan dan memegang teguh adat leluhurnya. Mempertahankan tradisi di tengah era modernisasi ini, penulis mengintegrasikan budaya suku Baduy pada Pelabuhan Eksekutif Merak demi meningkatkan kualitas pelabuhan baik dalam segi estetika sebagai citra pelabuhan, keamanan untuk meminimalisir kriminalisasi dan fasilitas ruang untuk *disable*, anak-anak hingga dewasa. Penulis menggunakan metode Rosemary Kilmer, dalam pengumpulan data dari berbagai sumber elektronik maupun langsung ke lokasi, sehingga masalahnya diselesaikan menggunakan brainstorming dengan konsep Henri Lefebvre yaitu mengusung unsur kultur budaya dimana motif kain kampret dan bentuk jembatan akar yang meliuk-liuk dijadikan partisi, bentuk ikat kepala ditransformasi menjadi meja reseption untuk menambah estetika ruang dengan memberikan sesuai kebutuhan serta simbol pada kursi tunggu khusus *disable* dan signage disetiap area untuk mengartikan suatu ruang, serta menggunakan gaya *post-modern* dimana penulis membuat desain yang tidak terlalu kaku, fleksibel, bentuk-bentuk *zigzag* yang minimalis dan sudut yang tidak konvensional dan simetris dengan menggunakan warna-warna dasar yang sedikit mencolok dan menambahkan sentuhan warna gold agar lebih terlihat eksklusif.

**Kata Kunci : Eksekutif, Kultur Budaya, Banten**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR EXECUTIVE PORT MERAK BANTEN** diajukan oleh Rutmauli Panjaitan, NIM 1511989023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juli 2020 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/Anggota

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.  
NIP. 19590306 199003 1 001/  
NIDN 0006035908

Pembimbing 2/Anggota

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 19790407 200604 1 002/  
NIDN 0007047904

*Cognate/Anggota*

M. Sholahuddin., S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1 001/  
NIDN 0019107005

Ketua Program Studi/Anggota

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

Ketua Jurusan/Ketua

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

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di satu 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, 17 Juli 2020

Rutmauli Panjaitan  
NIM 1510125123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya dengan judul “Perancangan Interior Port Merak Banten”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini, penulis dengan rasa hormat mengucapkan terima kasih sebesar-sebesarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang maha pengasih dan penyayang dalam anugrah yang diberikan, baik dalam kesehatan, kekuatan dan umur panjang serta kemudahan dalam menjalani segala sesuatunya.
2. Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan tanpa henti serta doa-doa yang tulus agar anaknya bisa menjadi kebanggaan buat semuanya. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mama papa bangga.
3. Abang Moses Bryan yang selalu memberi saran dan dorongan yang membangun, membuat semangat lagi untuk menyelesaikan segala rintangan Tugas Akhir.
4. Kakak Maria Angelia yang udah nemenin survey jauh-jauh ke Banten, yang selalu support, ngepush kalau lagi down dan selalu mempercayai untuk ngelewatin semua masalah di Tugas Akhir.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku dosen Wali dan Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta.

7. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. selaku Pembimbing I, yang selalu menyemangati, memberikan banyak kritikan, serta saran yang membangun dalam keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
8. Bapak Dony Arsetyasmoro,S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan arahan dan bimbingan serta kritikan yang baik dalam proses penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
9. Seluruh Dosen, Karyawan dan seluruh Civitas Akademika Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan dalam proses penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
10. Ibu Lea Aviliani Aziz dan semua teman kantor Elenbee atas dorongan dan data-data yang diberikan dalam penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
11. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015).
12. Gunawan Anugrah, Ringga Pradiksa, dan Rizqi Atika yang menjadi teman susah senang, yang selalu memberi saran, dukungan terlebih lagi banyak membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Dameria Sitepu sahabat ku tercinta yang selalu support, pendengar yang baik dengan kegalauanku meskipun ldr dan Tim Bahagia yang selalu bikin bahagia.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, Mei 2020

Penulis,

Rutmauli Panjaitan

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Metode Desain</b> .....	2
<b>C. Metode Analisis Desain</b> .....	4
<b>BAB II</b> .....	6
<b>PRA DESAIN</b> .....	6
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	6
<b>1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain</b> .....	6
<b>2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan</b> .....	10
<b>B. Program Desain (<i>Programming</i>)</b> .....	21
<b>1. Tujuan Desain</b> .....	21
<b>2. Fokus/Sasaran Desain</b> .....	21
<b>3. Data Proyek</b> .....	21
<b>4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria</b> .....	46
<b>BAB III</b> .....	47
<b>PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN</b> .....	47
<b>A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)</b> .....	47
<b>B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)</b> .....	47
<b>BAB IV</b> .....	56
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	56
<b>A. Alternatif Desain</b> .....	56
<b>1. Alternatif Estetika Ruang dan Evaluasi</b> .....	56



2. Alternatif Penataan Ruang dan Evaluasi .....	65
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang dan Evaluasi .....	70
4. Alternatif Pengisi Ruang dan Evaluasi .....	72
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	78
<b>B. Hasil Desain .....</b>	<b>79</b>
1. Perspektif/Rendering .....	79
2. Layout .....	81
<b>BAB V .....</b>	<b>84</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>PUSTAKA ELEKTRONIK .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Perancangan .....	3
Gambar 2. 1 Bagan Fungsi Pelabuhan.....	8
Gambar 2. 2 Rumah Sosoro Baduy.....	16
Gambar 2. 3 Baduy Dalam.....	17
Gambar 2. 4 Baduy Luar.....	18
Gambar 2. 5 Gotong Royong .....	18
Gambar 2. 6 Membawa Hasil Ladang.....	19
Gambar 2. 7 Penenun Kain .....	20
Gambar 2. 8 Seba Baduy.....	20
Gambar 2. 9 Logo ASDP Ferry .....	22
Gambar 2. 10 Peta Lokasi Pelabuhan Eksekutif Merak.....	26
Gambar 2. 11 Daftar Tarif Tiket Pelabuhan.....	27
Gambar 2. 12 Fasad Bangunan Pelabuhan Merak .....	28
Gambar 2. 13 Ticketing untuk Pejalan Kaki.....	28
Gambar 2. 14 Ticketing bagi Pengendara.....	28
Gambar 2. 15 Dermaga Pelabuhan Merak .....	29
Gambar 2. 16 Alur Aktivitas Pengguna Ruang.....	29
Gambar 2. 17 Denah Lantai 1 .....	30
Gambar 2. 18 Fasad Bangunan Exevutive Port Merak.....	31
Gambar 2. 19 Tampak Luar Bangunan dalam Bentuk 3D.....	31
Gambar 2. 20 Lantai Ticketing Area.....	32
Gambar 2. 21 Lantai Waiting Area .....	32
Gambar 2. 22 Lantai Foodcourt Area .....	33
Gambar 2. 23 Dinding dan Kolom Ticketing Area.....	33
Gambar 2. 24 Dinding dan Kolom Foodcourt Area.....	34
Gambar 2. 25 Dinding dan Kolom Waiting Area .....	34
Gambar 2. 26 Plafon Ruang Waiting Area .....	35
Gambar 2. 27 Plafon Ticketing Area .....	35
Gambar 2. 28 Plafon Foodcourt Area .....	35
Gambar 2. 29 Pencahayaan Waiting Area .....	37
Gambar 2. 30 Penghawaan Ticketing Area.....	38
Gambar 2. 31 Penghawaan Foodcourt Area .....	38
Gambar 2. 32 Void.....	39
Gambar 2. 33 Motif Layar Kapal.....	40
Gambar 2. 34 Partisi Foodcourt dan Ticketing Area .....	41
Gambar 2. 35 Partisi Foodcourt dan Ticketing Area .....	41
Gambar 2. 36 Standart Kursi Roda .....	42
Gambar 2. 37 Antropometrik Pemakai Kursi Roda.....	42
Gambar 2. 38 Alternatif Radius Putar dari Kursi Roda .....	43

Gambar 2. 39 Standarisasi Meja Makan Minimal dan Optimal.....	43
Gambar 2. 40 Standarisasi Jarak Bersih Vertikal dan Kursi Roda .....	44
Gambar 2. 41 Standarisasi Kursi sebagai Pengguna.....	44
Gambar 2. 42 Standarisasi Sofa .....	45
Gambar 2. 43 Standarisasi Antrian dari Bentuk Tubuh .....	45
Gambar 2. 44 Standarisasi Antrian adanya Kursi Roda.....	46
Gambar 3. 1 Brainstorming .....	47
Gambar 3. 2 Analisis Tapak.....	48
Gambar 3. 3 Mind Mapping.....	50
Gambar 3. 4 Sketsa Ide Waiting Area.....	52
Gambar 3. 5 Sketsa Ide Foodcourt Area .....	53
Gambar 4. 1 Konsep Desain .....	56
Gambar 4. 2 Moodboard Perancangan Waiting Area .....	57
Gambar 4. 3 Moodboard Perancangan Ticketing Area.....	57
Gambar 4. 4 Moodboard Perancangan Foodcourt Area.....	58
Gambar 4. 5 Moodboard Perancangan Playground Area.....	58
Gambar 4. 6 Elemen Dekoratif Sitting Area.....	60
Gambar 4. 7 Elemen Dekoratif Ticketing Area .....	61
Gambar 4. 8 Elemen Dekoratif Foodcourt Area .....	62
Gambar 4. 9 Skema Warna .....	63
Gambar 4. 10 Komposisi Bentuk .....	63
Gambar 4. 11 Komposisi Material .....	64
Gambar 4. 12 Diagram Matriks Alternatif 1 .....	65
Gambar 4. 13 Diagram Matriks Alternatif 2.....	65
Gambar 4. 14 Bubble Diagram .....	66
Gambar 4. 15 Zoning Alternatif 1.....	67
Gambar 4. 16 Zoning Alternatif 2.....	67
Gambar 4. 17 Pola Sirkulasi Alternatif 1 .....	68
Gambar 4. 18 Pola Sirkulasi Alternatif 2 .....	68
Gambar 4. 19 Layout Alternatif 1 .....	69
Gambar 4. 20 Layout Alternatif 2 .....	69
Gambar 4. 21 Rencana Lantai .....	70
Gambar 4. 22 Rencana Dinding.....	71
Gambar 4. 23 Rencana Plafon.....	71
Gambar 4. 24 Tempat Penjualan Tiket .....	79
Gambar 4. 25 Tempat Ruang Tunggu.....	79
Gambar 4. 26 Foodcourt Area.....	80
Gambar 4. 27 Boarding Area .....	80
Gambar 4. 28 Layout.....	81
Gambar 4. 29 Detail Layout Foodcourt Area dan SCP.....	82
Gambar 4. 30 Detail Layout Ticketing Area.....	82

Gambar 4. 31 Detail Layout Waiting Area 1 .....	83
Gambar 4. 32 Detail Layout Waiting Area 2 .....	83

### **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan.....	46
Tabel 3. 1 Problem Statement dan Solusi.....	55
Tabel 4. 1 Daftar Furniture.....	76
Tabel 4. 2 Daftar Equipment.....	77

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Peraturan Pemerintah No.69 Tahun 2001 Pasal 1 ayat 1, tentang Kepelabuhanan, pelabuhan adalah tempat yang terdiri dari daratan dan perairan di sekitarnya dengan batas-batas tertentu sebagai tempat kegiatan pemerintahan dan kegiatan ekonomi yang dipergunakan sebagai tempat kapal bersandar, berlabuh, naik turun penumpang dan/atau bongkar muat barang yang dilengkapi dengan fasilitas keselamatan pelayaran dan kegiatan penunjang pelabuhan serta sebagai tempat perpindahan intra dan antar moda transportasi.

Menurut Riza Perdana Kusuma yang merupakan CEO IFPRO, pelabuhan identik dengan menengah kebawah, di mana karna harga tiket yang relatif lebih murah sehingga pandangan orang kebanyakan menilai pelabuhan kurang baik dari segi pelayanan, fasilitas, dan cenderung kurang aman.

*Executive Port* Merak memiliki 4 lantai yaitu Ground, Lantai 1-3. Pembangunan Pelabuhan ini dibangun awal tahun 2018 dan tepat pada tanggal 15 Desember 2018, *Executive Port* Merak sudah mulai beroperasi. Tak hanya dermaga dan tempat pembelian tiket untuk menyeberang, pelabuhan ini juga akan di buat fasilitas terpadu yaitu fasilitas seperti mall, retail, hotel, taman, musala, komersial area, dan *lounge* yang dapat diakses dalam bangunan. *Executive Port* Merak ini dibuat tidak sebatas prasarana untuk menyeberang, tetapi menjadi destinasi wisata yang dapat memberikan atmosfer dan pengalaman berkesan berupa layanan kelas *premium* saat dikunjungi. Karena itu, kedepannya *Executive Port* Merak tidak hanya menjadi simpul transportasi tetapi akan dikembangkan menjadi simpul ekonomi melalui pengembangan properti dan *lifestyle* untuk menarik minat pelanggan non-penyeberangan.

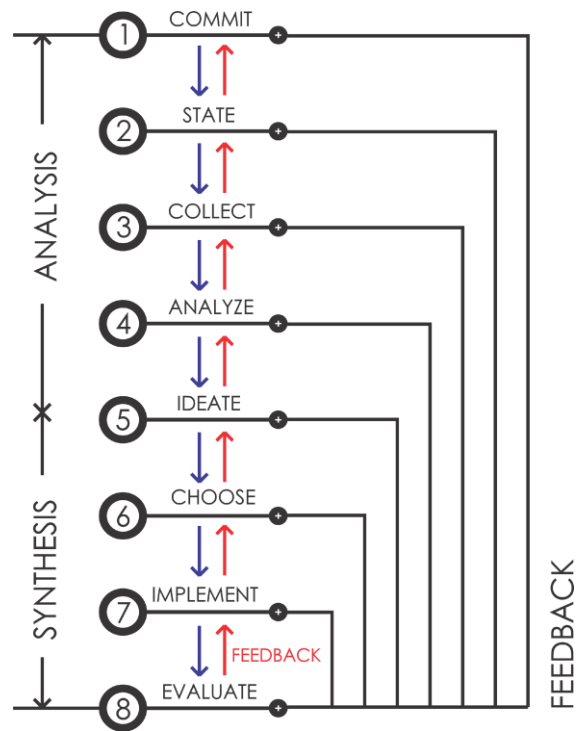
Proyek dermaga Eksekutif Pelabuhan Merak dibangun di atas lahan seluas 41.803 meter persegi, dalam proyek pembangunan pelabuhan tersebut terjadi banyak sekali kendala, di mana harusnya proyek bisa selesai pada bulan Agustus 2018 untuk sarana penunjang *Asian Games*, dan mundur hingga baru mulai beroperasi di bulan Desember 2018. Permasalahan *maintenance* yang mengakibatkan proyek ini dilempar ke tim Desain Interior. Konsep pembangunan yang kurang matang dan target yang terlalu cepat membuat aspek-aspek kecil terlupakan sehingga muncul masalah baru. Terlebih sangat disayangkan di mana pelabuhan tidak menunjukkan ciri khas daerah setempat, beberapa area *seperti* ruang tunggu tidak terlalu mementingkan *priority seating*, sistem keamanan, scp (*security check point*) saat *boarding pass* tidak ada, *sign system* sangat kurang informatif dan terlebih fasilitas yang masih belum memadai di mana area *playground* dipindah ke area *void* di mana area tersebut sangat kurang kondusif untuk bermain.

Sehingga dapat disimpulkan, mempertimbangkan tata kondisi ruang meliputi cahaya, hawa, akustik dan ergonomis agar terciptanya pelabuhan yang aman, nyaman dan fasilitas yang lebih baik dari sebelumnya bagi masyarakat umum dan khususnya penyandang disabilitas, serta menunjukkan ciri khas daerah setempat agar masyarakat tetap tertarik menggunakan transportasi laut dan merupakan salah satu langkah untuk mengubah pandangan orang mengenai pelabuhan.

## **B. Metode Desain**

Metode perancangan yang digunakan adalah Pola Pikir Perancangan Desain Rosemary Kilmer. Metode ini ada 3 tahapan, yaitu tahap pertama yang merupakan proses untuk menganalisis permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya dengan cara wawancara dan *survey* lapangan untuk kemudian dikumpulkan bertujuan agar dapat ditemukan kelebihan dan kelemahan objek yang akan dikerjakan. Tahap kedua merupakan proses sintesis untuk menghasilkan beberapa alternatif solusi desain untuk memecahkan permasalahan desain yang didapatkan dari tahap sebelumnya. Kemudian tahap ketiga yaitu

mementukan alternatif yang dibutuhkan klien dan sesuai untuk dapat dilanjutkan ke tahap *final* (presentasi dan gambar kerja).



Gambar 1. 1 Metode Perancangan

(Sumber : *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 1992)

Dari bagan Pola Pikir Perancangan menurut Rosemary Kilmer dapat disimpulkan:

1. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah
  - a. *Commit* yang artinya menerima atau berkomitmen dengan masalah.
  - b. *State* yaitu mendefinisikan masalah.
  - c. *Collect* dengan orang-orang yang dapat menambah informasi disekitar lingkup Pelabuhan tersebut.
  - d. *Analyze* ialah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
2. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain
  - a. *Ideate* yaitu mengeluarkan ide yang skematik dan berkonsep.
3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

- a. *Choose* adalah pemilihan ide-ide yang sudah ada.
- b. *Implement* yaitu pelaksanaan yang akan dilakukan sebagai penunjang desain seperti melakukan 2D atau 3D.
- c. *Evaluate* adalah meninjau ulang desain yang dihasilkan, apakah solusi dalam permasalahan sudah terpecahkan.

### C. Metode Analisis Desain

#### 1. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

- a. *Commit* yang artinya menerima atau berkomitmen dengan masalah. Dalam mengatasi permasalahan, cara yang digunakan dengan mengumpulkan permasalahan Pelabuhan Merak tersebut dengan menyusunnya menjadi beberapa golongan-golongan, lalu memprioritaskannya berdasarkan skala terkecil sampai terbesar. Bahkan, manajemen waktu desainer juga perlu diprioritaskan agar solusi yang diberikan lebih optimal sehingga menghasilkan desain yang kreatif dan inovatif dan tepat waktu.
- b. *State* yaitu mendefinisikan masalah. Cara yang diambil untuk mendefinisikan masalah yang ada di Pelabuhan dengan memiliki pikiran yang terbuka, konsisten, dapat berfikir kompleks, dapat mengatasi dan memahami masalah dengan menyusun poin-poin masalah dengan berbagai aspek fisik, *social* (wawancara), ekonomi, dan psikologis merupakan tuntutan untuk seorang desainer dalam mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah pengumpulan fakta-fakta proyek. Cara yang dilakukan dengan melakukan *research* terlebih dahulu yang artinya dapat menggunakan berbagai sumber dari segi elektronik, buku-buku, media masa, artikel, jurnal yang dipakai untuk memperkuat dan memperdalam informasi penelitian. Lalu *survey* lapangan yang artinya kita langsung mendatangi proyek tersebut dengan tujuan mencari data-data, melakukan observasi, merasakan suasana dan melihat aktivitas yang terjadi. Selanjutnya dengan cara wawancara



secara langsung dengan orang-orang yang dapat menambah informasi disekitar lingkup Pelabuhan tersebut.

- d. *Analyze* ialah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Masalah yang ada di Pelabuhan Merak tersebut dikumpulkan dan disusun perkategori lalu diidentifikasi dengan cara-cara membuat bagan *matrix*, *bubble diagram*, dll.
2. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain
    - a. *Ideate* yaitu mengeluarkan ide yang skematik dan berkonsep. Caranya dengan melakukan *brainstorming*. Tahapan nya juga bisa dengan menggambar kan ide-ide tersebut secara spontan maupun dengan tulisan-tulisan lalu melakukan analisa.
  3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain
    - a. *Choose* dari ide-ide yang sudah ada, dibuat beberapa *alternative* lagi dengan tujuan agar dapat memilih yang paling sesuai atau optimal dengan mempertimbangkan *budget*, konsep, kebutuhan, bahkan keinginan klien. Pemilihan bisa dilakukan dengan cara personal judgment di mana desainernya harus berhati-hati dalam memilih, berkonsultasi dengan dosen pembimbing dengan ikut serta dalam membantu mempertimbangkan pilihan-pilihan yang ada, serta dengan cara *comparative analysis*, dan terkadang pendapat teman juga dapat membantu membuka pikiran kita.
    - b. *Implement* yaitu melaksanakan penggambaran dalam bentuk 2D maupun 3D serta presentasi yang mendukung. Tak lupa estimasi biaya juga harus dipikirkan dan membuat *time schedule* sehingga dapat membantu dalam mendisiplinkan diri untuk tepat waktu dalam mengerjakan tahap visual ini.
    - c. *Evaluate* adalah meninjau ulang desain yang dihasilkan, apakah solusi dalam permasalahan sudah terpecahkan. Cara yang dilakukan bisa dengan *self- analysis*, *solicited opinion*, dan *critic's analysis*.