

**PERANCANGAN INTERIOR *CREATIVE HUB***  
**JOGJA COMMUNITY CREATIVE CENTER**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

oleh:

**Melisa Renata**

**NIM 1612067023**

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

**2020**

## Abstrak

Dalam rangka mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta, Pemerintah Kota Yogyakarta membangun sebuah pusat kreatif rakyat bernama *Jogja Community Creative Center (JogjaC3)*. JogjaC3 adalah sebuah *creative hub* yang memiliki fokus pada pengembangan komunitas kreatif. Permasalahan desain yang ada pada JogjaC3 yakni desain eksisting yang kurang mendukung iklim kolaborasi antar pelaku kreatif serta kurang merepresentasikan sebuah pusat kreatif rakyat. Metode perancangan yang digunakan dibagi menjadi dua tahap yakni analisis masalah dan sintesis yang tahapannya terdiri atas *commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate*. Konsep *The Spirit of Holopis Kuntul Baris* merupakan semangat gotong royong untuk memperkuat kolaborasi antar pengguna ruang. Konsep tersebut diwujudkan dengan penerapan *open space*, desain partisi dan furnitur *movable, communal area* sebagai titik temu antar pengguna yang berasal dari berbagai ruang serta penggunaan sirkulasi radial untuk memudahkan akses menuju *communal area*. Visualisasi bentuk burung kuntul kedalam bentuk yang lebih modern dan kontemporer mampu menambah estetika ruang sehingga dapat mendukung terciptanya identitas sebuah tempat kreatif baru di Kota Yogyakarta. Dengan demikian, diharapkan Konsep *The Spirit of Holopis Kuntul Baris* mampu menyelesaikan masalah ruang yang ada pada *Jogja Community Creative Center*.

**Kata kunci :** *interior, creative hub, kolaborasi, gotong royong*

## Abstract

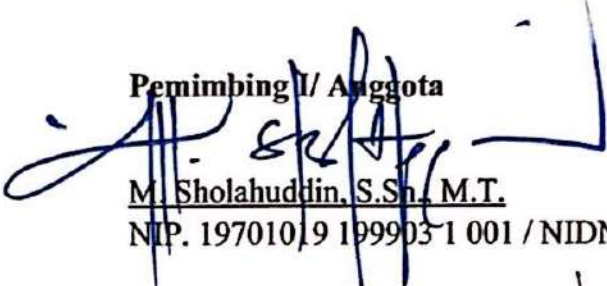
*In order to support the development of the creative economy in Yogyakarta, Pemerintah Kota Yogyakarta built a creative hub called Jogja Community Creative Center (JogjaC3). JogjaC3 is a creative hub that has focus on developing creative communities. The design problems in JogjaC3 are the existing designs were not support the collaboration between users and did not represent an image of creative hub. The design method that used is divided into two stages namely problem analysis and synthesis that consist of commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, and evaluate. The concept of The Spirit of Holopis Kuntul Baris is the spirit of gotong royong to strengthen collaboration between users. The concept is realized with the open space, movable partition and furniture, communal area as a meeting point for users and the use of radial circulation to facilitate access to the communal area. The visualization of kuntul bird into more modern and contemporary forms can add the aesthetics of space so it can support the creation of identity of a new creative place in Yogyakarta. Thus, it is expected that The Spirit of Holopis Kuntul Baris concept is able to solve the existing problems at the Jogja Community Creative Center.*

**Keywords : interior, creative hub, collaboration, gotong royong**

Tugas Akhir Perancangan/ Penciptaan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR *CREATIVE HUB* JOGJA COMMUNITY  
CREATIVE CENTER** diajukan oleh Melisa Renata, NIM 1612067023, 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.

**Pemimbing I/ Anggota**

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


NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

**Pembimbing II/ Anggota**

  
Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002 / NIDN. 0028056202

**Cognate/ Anggota**

  
Hanga 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**

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

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

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul *PERANCANGAN INTERIOR CREATIVE HUB JOGJA COMMUNITY CREATIVE CENTER* ini dengan baik dan tepat waktu.

Tujuan dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Desain, Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.


Penulis menyadari bahwa adanya dorongan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas segala pertolongan dan anugerah-Nya.
2. Kedua orangtua yang selalu memberi dukungan, baik materi maupun psikologis, serta doa.
3. Yth. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, ilmu, serta saran yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama proses studi.
8. Bapak Justby Haqi selaku pengelola *Jogja Community Creative Center*.
9. Paksi Surya Alam yang selalu menemani, menghibur dan membelikan jajan saat pusing tujuh keliling.
10. Mbak Ines yang membantu memberikan support, ilmu dan bantuan selama 3 semester terakhir di interior.

11. Mas Yakub, Mas Jati, Mas Malik, Mbak Febi, Risna yang memberikan dukungan dan bantuan dalam pengerjaan tugas akhir.
12. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini.

Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, semata-mata karena terbatasnya ilmu dan pengalaman penulis sebagai mahasiswa. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, 29 April 2020



Melisa Renata

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Diagram Pola Pikir Desain.....	3
2. Penjelasan Proses Desain .....	3
<b>BAB II. PRA DESAIN.....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Umum .....	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	11
B. Program Desain .....	16
1. Tujuan Desain .....	16
2. Sasaran Desain .....	16
3. Data .....	16
4. Daftar Kebutuhan .....	45
<b>BAB III. PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN .....</b>	<b>50</b>
A. Perumusan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	50
B. Ide Solusi Desain .....	50
<b>BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>54</b>
A. Alternatif Desain ( <i>Schematic Design</i> ) .....	54

1. Alternatif Estetika Ruang.....	54
2. Alternatif Penataan Ruang .....	64
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	71
4. Alternatif Estetika Ruang.....	77
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	86
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	97
C. Hasil Desain.....	98
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>115</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>120</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain.....	3
Gambar 2. 1 Tahapan <i>Community Well-Being</i> .....	12
Gambar 2. 2 Tipologi <i>Creative Spaces</i> . Ikhtisar Jenis Ruang dan Kualitas Spasial. .....	13
Gambar 2. 3 Matriks Persyaratan Jenis Ruang yang Terkait dengan Kualitas Spasial.....	14
Gambar 2. 4 Lokasi JogjaC3. ....	17
Gambar 2. 5 Logo JogjaC3 .....	17
Gambar 2. 6 Pola Aktivitas Pengelola JogjaC3 .....	19
Gambar 2. 7 Pola Aktivitas Pengunjung JogjaC3 .....	20
Gambar 2. 8 Fasad JogjaC3 .....	21
Gambar 2. 9 Kondisi <i>Siteplan</i> .....	22
Gambar 2. 10 Denah Eksisting JogjaC3 Lantai 1.....	22
Gambar 2. 11 Denah Eksisting JogjaC3 Lantai 2.....	23
Gambar 2. 12 Pembagian Zona JogjaC3 .....	23
Gambar 2. 13 Potongan Zona A JogjaC3 .....	24
Gambar 2. 14 Potongan Zona B JogjaC3 .....	24
Gambar 2. 15 Potongan Zona C JogjaC3 .....	25
Gambar 2. 16 Analisis <i>Stacking Plan</i> . ....	26
Gambar 2. 17 <i>Zoning</i> Lantai I.....	26
Gambar 2. 18 <i>Zoning</i> Lantai II .....	27
Gambar 2. 19 Sirkulasi Keseluruhan Lantai I.....	28
Gambar 2. 20 Sirkulasi Keseluruhan Lantai II. ....	28
Gambar 2. 21 Analisis Kedekatan Ruang.....	30
Gambar 2. 22 Analisis <i>Bubble Diagram</i> Lantai I. ....	31
Gambar 2. 23 Analisis <i>Bubble Diagram</i> Lantai II.....	31
Gambar 2. 24 Dimensi Meja Resepsionis.....	38
Gambar 2. 25 Standardisasi Display Ruangan.....	39
Gambar 2. 26 Standarisasi Display <i>Exhibition</i> . ....	39

Gambar 2. 27 Standardisasi Display <i>Exhibition</i> .....	40
Gambar 2. 28 Standardisasi Display Rak Buku.....	40
Gambar 2. 29 Standardisasi <i>Sink Center</i> .....	41
Gambar 2. 30 Standardisasi <i>Lunch Counter</i> .....	41
Gambar 2. 31 Standardisasi <i>Communal Table</i> .....	42
Gambar 2. 32 Standardisasi Area Kerja.....	42
Gambar 2. 33 Dimensi Kursi dan Meja.....	43
Gambar 2. 34 Standardisasi <i>Meeting Table</i> .....	43
Gambar 2. 35 Standardisasi Meja Gambar .....	44
Gambar 4. 1 Alternatif 1 Suasana Ruang .....	54
Gambar 4. 2 Alternatif 2 Suasana Ruang .....	55
Gambar 4. 3 Penerapan Konsep dalam Ruang .....	59
Gambar 4. 4 Ilustrasi Burung Kuntul .....	60
Gambar 4. 5 Penerapan Elemen Dekoratif .....	61
Gambar 4. 6 Skema Warna <i>Jogja Community Creative Center</i> .....	61
Gambar 4. 7 Transformasi Bentuk Burung Kuntul.....	62
Gambar 4. 8 Komposisi Material.....	63
Gambar 4. 9 Diagram Matrix.....	64
Gambar 4. 10 <i>Bubble Diagram</i> .....	65
Gambar 4. 11 Bubble Plan Alternatif 1 .....	66
Gambar 4. 12 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 2 .....	67
Gambar 4. 13 <i>Block Plan</i> Alternatif 1 .....	68
Gambar 4. 14 <i>Block Plan</i> Alternatif 2 .....	69
Gambar 4. 15 Layout Alternatif 1.....	70
Gambar 4. 16 Layout Alternatif 2.....	71
Gambar 4. 17 Rencana Lantai Alternatif 1 .....	72
Gambar 4. 18 Rencana Lantai Alternatif 2 .....	73
Gambar 4. 19 Rencana Plafon Alternatif 1 .....	74
Gambar 4. 20 Rencana Plafon Alternatif 2.....	75
Gambar 4. 21 Rencana Plafon Alternatif 1 .....	76
Gambar 4. 22 Rencana Plafon Alternatif 2.....	76

Gambar 4. 23 Alternatif Meja Resepsionis.....	77
Gambar 4. 24 Alternatif Rak Display .....	77
Gambar 4. 25 Alternatif Meja Display .....	78
Gambar 4. 26 Alternatif Meja Staff.....	78
Gambar 4. 27 Alternatif Meja Cafeteria .....	79
Gambar 4. 28 Render Perspektif Fasad Bangunan .....	98
Gambar 4. 29 Render Perspektif <i>Lobby</i> .....	99
Gambar 4. 30 Render Perspektif <i>Lobby</i> .....	99
Gambar 4. 31 Render Perspektif <i>Lobby</i> .....	100
Gambar 4. 32 Render Perspektif <i>Exhibition Area</i> .....	100
Gambar 4. 33 Render <i>Exhibition Area</i> .....	101
Gambar 4. 34 Render Perspektif <i>Mini Library</i> .....	101
Gambar 4. 35 Render Perspektif <i>Co – Working</i> .....	102
Gambar 4. 36 Render Perspektif <i>Co – Working</i> .....	102
Gambar 4. 37 Render Perspektif <i>Co – Working</i> .....	103
Gambar 4. 38 Render Perspektif <i>Meeting Room</i> .....	103
Gambar 4. 39 Render Perspektif <i>Meeting Room</i> .....	104
Gambar 4. 40 Render Perspektif <i>Communal Area</i> .....	104
Gambar 4. 41 Render Perspektif <i>Communal Area</i> .....	105
Gambar 4. 42 Render Perspektif <i>Cafeteria</i> .....	105
Gambar 4. 43 Render Perspektif <i>Cafeteria</i> .....	106
Gambar 4. 44 Render Perspektif <i>Cafeteria</i> .....	106
Gambar 4. 45 Render Perspektif <i>Cafeteria</i> .....	107
Gambar 4. 46 Render Perspektif <i>Multimedia Studio</i> .....	107
Gambar 4. 47 Render Perspektif <i>Multimedia Studio</i> .....	108
Gambar 4. 48 Render Perspektif <i>Design Studio</i> .....	108
Gambar 4. 49 Render Perspektif <i>Design Studio</i> .....	109
Gambar 4. 50 Render Perspektif Manual <i>Lobby</i> .....	109
Gambar 4. 51 Render Perspektif Manual <i>Co-Working &amp; Meeting Room</i> .....	110
Gambar 4. 52 Render Perspektif Manual <i>Communal Space</i> .....	110
Gambar 4. 53 <i>Secondary Skin</i> .....	111
Gambar 4. 54 <i>Flexible Partition</i> .....	111

Gambar 4. 55 Rak Display.....	112
Gambar 4. 56 Meja Display.....	112
Gambar 4. 57 Meja <i>Cafetaria</i> .....	113
Gambar 4. 58 Meja Resepsionis .....	113
Gambar 4. 59 Aksonometri.....	114

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Ruang dan Aktivitas .....	32
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	45
Tabel 3. 1 <i>Breakdown</i> Permasalahan Ruang .....	50
Tabel 4. 1 Jenis Furnitur Fabrikasi .....	79
Tabel 4. 2 Alternatif <i>Equipment</i> .....	84
Tabel 4. 3 Jenis Lampu .....	86
Tabel 4. 4 Jenis AC .....	93
Tabel 4. 5 Evaluasi Pemilihan Desain .....	97

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Dokumentasi Survei Lapangan .....	120
Lampiran 2. Desain Poster.....	123
Lampiran 3. Desain <i>Booklet</i> .....	126
Lampiran 4. <i>Material Scheme</i> .....	129
Lampiran 5. Rencana Anggaran Biaya Interior .....	130
Lampiran 6. Gambar Kerja .....	136

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era ekonomi baru telah dimulai pada tahun 1990an, dimana terjadi intensifikasi informasi dan kreativitas yang populer dengan sebutan ekonomi kreatif yang digerakkan oleh sektor industri yang disebut dengan industri kreatif. Ekonomi kreatif merupakan upaya pembangunan ekonomi secara berkelanjutan melalui kreativitas dengan iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan. Ekonomi kreatif di Indonesia menyumbang sebesar 7,1 % terhadap pendapatan Indonesia selama periode 2010 - 2014 serta memiliki nilai tambah yang tak kurang dari Rp 716,7 triliun pada tahun 2014. Angka pertumbuhan dari ekonomi kreatif pun mencapai 5,81 % mengungguli pertumbuhan berbagai sektor lainnya. Ekonomi kreatif terdiri atas 16 subsektor, 4 aktor yang berkerja secara langsung serta 5 tahapan proses (Bekraf, 2016).

Dalam proses perkembangan ekonomi kreatif, Yogyakarta merupakan salah satu kota yang memiliki potensi besar dalam pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Hal ini didukung dengan ketersediaan SDM yang baik, banyaknya perguruan tinggi hingga komunitas kreatif di Yogyakarta. Perkembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta pada tahun 2019 dinilai tinggi dengan lebih dari 172 ribu pelaku ekonomi dengan lima subsektor terbesarnya yakni 106 ribu usaha kuliner, 36 ribu usaha kriya, 23 ribu usaha fesyen, 3 ribu usaha penerbitan dan seribu usaha fotografi (Humas, 2019). Selain hal tersebut, Yogyakarta pernah termasuk dalam kandidat kota kreatif UNESCO (*Creative Cities*) pada tahun 2012.

Salah satu kriteria kota kreatif menurut UNESCO yang belum dapat dipenuhi oleh Kota Yogyakarta adalah harus adanya ruang atau pusat kreasi dan infrastruktur yang ditujukan bagi profesional dan masyarakat umum untuk pelatihan, produksi, promosi serta persebaran kegiatan barang dan jasa dalam bidang kreatif (UNESCO, 2019). Pada praktiknya, aktor yang terlibat dalam pengembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta yakni pemerintah, komunitas, akademisi serta pelaku bisnis seringkali kurang terkoneksi satu denganyang lain.

Kolaborasi yang terjadi diantara mereka kurang kuat dan produktif. Hal ini menyebabkan lima tahapan proses dalam industri kreatif (kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi) belum terintegrasi dengan baik. Oleh karena itu, Pemerintah Kota Yogyakarta membangun sebuah pusat kreatif rakyat yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat Kota Yogyakarta berupa *Jogja Community Creative Center* (JogjaC3).

JogjaC3 merupakan sebuah pusat kreatif rakyat yang berfokus pada pengembangan komunitas kreatif yang ada di Kota Yogyakarta. Komunitas kreatif di Yogyakarta memiliki keunikannya masing-masing dan berasal dari berbagai bidang seperti animasi, desain, *craft*, *fashion*, hingga pertunjukkan. JogjaC3 juga memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah kawasan kreatif yang menjangkau kawasan pinggiran Kota Yogyakarta yang merupakan transisi antara kota dan desa. Dengan demikian, JogjaC3 dapat menjadi sebuah pusat kreatif yang mampu menjangkau seluruh lapisan masyarakat dengan berbagai macam latar belakang. JogjaC3 memiliki fasilitas *lobby*, *exhibition area*, *business consultation area*, *communal area*, *cafeteria* serta *design & multimedia studio* pada lantai satu serta *co-working*, *meeting room*, *mini library*, *multi purpose hall* serta *craft and fashion studio* pada lantai dua. Pada kondisi lapangan, konfigurasi dan fungsi ruang pada keseluruhan lantai dinilai belum efektif serta fasilitas yang belum sepenuhnya tersedia bagi pengguna ruang. Penyelesaian masalah yang ada pada JogjaC3 akan mempertimbangkan aspek pengaturan *zoning* ruang pada keseluruhan lantai namun pada perancangan kembali akan dilakukan terbatas pada area lantai satu. Hal ini dikarenakan pada lantai satu terdapat ruang yang memegang peranan penting untuk menjadi ruang publik dan mampu merepresentasikan dari keseluruhan interaksi yang ada di *creative hub*.

Berdasarkan paparan diatas, JogjaC3 yang berperan sebagai wadah yang menyatukan para pelaku kreatif serta pendukung terjadinya sebuah iklim industri kreatif yang terintegrasi dengan baik memerlukan perhatian khusus dalam pengembangan fasilitasnya. Harapannya JogjaC3 dapat menjadi sebuah tempat berkolaborasi untuk mengembangkan karya dan membuka lebih banyak peluang usaha. Hal ini selaras dengan usaha peningkatan kualitas ekonomi kreatif di

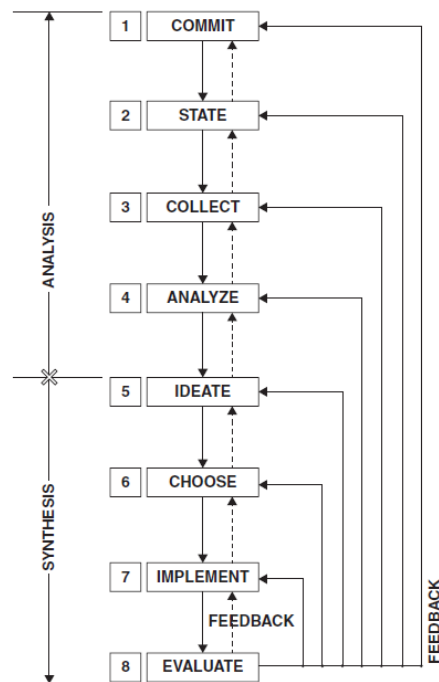


Yogyakarta yang mampu menjadikan Yogyakarta menjadi salah satu kota kreatif di Indonesia.

## B. Metode Desain

### 1. Diagram pola pikir desain

Pada perancangan *Jogja Community Creative Center* akan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer yang memiliki proses desain seperti berikut:



**Gambar 1. 1 Proses Desain**  
(Sumbe: Kilmer & Kilmer, 1992)

### 2. Penjelasan Proses Desain

Menurut Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, proses desain dalam perancangan terbagi menjadi dua proses utama yaitu, analisis yang terdiri atas penganalisan masalah berdasarkan seluruh data fisik, non fisik serta literatur yang telah dikumpulkan. Proses analisis dilanjutkan dengan proses sintesis yang berupa tahapan mendesain. Pada tahapan ini desainer mengemukakan ide solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada. Berikut tahapan metode menurut Rosemary & Otie Kilmer:

**a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)**

- 1) ***Commit (Accept the Problem)***. Tahap paling awal dalam proses mendesain adalah menerima masalah yang ada. Penerimaan sebuah masalah dapat dilakukan dengan cara membuat skala prioritas dan jadwal keterlibatan dalam proyek (*prioritization*), menambahkan nilai-nilai personal pada proyek yang sedang dikerjakan (*personal value analogies*) dan menggali apa yang akan didapatkan jika menyelesaikan masalah yang ada (*reward concept*). Langkah yang diambil berupa pengurusan berkas survei lapangan serta jadwal pengerjaan serta keterlibatan proyek perancangan ulang *Jogja Community Creative Center*. Nilai personal yang ada pada proyek yakni penyelesaian masalah yang ada melalui proses yang unik dan kreatif serta *reward* berupa peningkatan skill mendesain yang dimiliki oleh desainer.
- 2) ***State (Define the Problem)***. Tahap selanjutnya adalah penentuan masalah. Tahap ini merupakan tahap yang krusial. Penentuan masalah yang tepat akan menghasilkan solusi yang tepat pula. Teknik yang digunakan berupa *checklist* permasalahan yang ada dari aspek fisik, sosial, psikologikal serta ekonomi, *perception list* berupa keinginan klien serta *visual diagrams* dari keseluruhan permasalahan yang ada dan saling mempengaruhi.
- 3) ***Collect (Gather the Facts)***. Setelah masalah dapat dipahami, dilanjutkan dengan tahap pengumpulan data yang disajikan sebagai program yang akan diterbitkan. langkah ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survei. Namun informasi tambahan mungkin diperlukan jika tidak sepenuhnya tersedia di pemrograman. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapat informasi adalah wawancara pengguna ruang, survei pengguna dan pencarian referensi dari proyek serupa.
- 4) ***Analyze***. Tahapan yang selanjutnya adalah menganalisis informasi yang ada. Pengumpulan informasi kedalam kategori yang berkaitan memudahkan desainer ketika data dan fakta yang jumlahnya

melimpah. Penyaringan data dan informasi dilakukan untuk menemukan hal yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Tahap analisis dilakukan dengan cara membuat *conceptual diagram* berupa *bubble diagram*, *schematic plan* yang mencangkup hubungan antar ruang dan sirkulasi, *preliminary plan* yang sudah terdapat detail arsitektural seperti dinding, jendela serta *built-in items* kemudian dilanjutkan dengan *final plan* yang merupakan gambar kerja terukur dengan detail arsitektur serta furnitur.

## **b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain**

5) ***Ideate***. Tahap ideasi merupakan bagian paling menarik dan kreatif dimana ide dan alternatif untuk mencapai tujuan proyek paling banyak dihasilkan. Proses ideasi melibatkan dua fase yang berbeda yakni *drawing phase* yang berupa skematik desain dan *concept statement* berupa pernyataan konsep dalam bentuk kalimat. Proses ideasi ditempuh dengan cara membuat poster ideasi pada kertas A1 yang berisi skematik desain serta pernyataan konsep.

## **c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

6) ***Choose (Select The Best Option)***. Tahap dimana desainer memilih opsi terbaik yang dilihat dari konsep yang sesuai, anggaran, kebutuhan, tujuan dan keinginan. Opsi yang dipilih harus memenuhi kriteria, memiliki pendekatan kreatif dan solusi fungsional yang menarik untuk memecahkan masalah. Penentuan alternatif dapat dilakukan dengan langkah *personal judgement* yakni, keputusan berdasarkan penilaian pribadi desainer dan *comparative analysis* yakni, pemberian peringkat dan penimbangan opsi dengan cara hierarkis untuk menentukan mengapa solusi tersebut lebih baik dari solusi lainnya.

- 7) ***Implement (Take Action)***. Tahap dimana ide dikomunikasikan dalam bentuk fisik berupa gambar akhir, rencana-rencana, *renderings* dan bentuk presentasi lainnya ke hadapan klien.
- 8) ***Evaluate (Critically Review)***. Pada tahap ini, desainer melakukan dan membuat penilaian kritis atas solusi terhadap permasalahan yang ada.