

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR DINAS  
PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN  
PEMUKIMAN KOTA DUMAI  
PROVINSI RIAU**



**PERANCANGAN**

oleh :

**NADIAH ROHADATUL AISYI ATIKAH  
NIM 1710218123**

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

**2021**

## ABSTRAK

Dalam perwujudan misi pemerintah membuat lembaga atau badan yang menangani pembangunan perumahan dan permukiman sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan Nomor 1 Tahun 2011 pasal 40 ayat (1) maka dibentuklah Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman (PERKIM). Sebagai salah satu bangunan pemerintahan di Indonesia seperti pada umumnya Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman dibangun menggunakan gaya atau langgam tradisional, dengan pemanfaatan simbol dan unsur atau elemen tradisional (ornamentasi). Sebagai contoh Gedung PERKIM Pekanbaru yang juga dibangun menggunakan langgam, simbol dan elemen tradisional setempat. Namun, penggunaan ornamentasi pada desain interior gedung ini baru mencapai tahap visualisasi arsitektur seperti pada dinding. Kasus tersebut menjadi latar belakang penulis memilih konsep neo-vernakular pada perancangan Interior Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai. Konsep neo-vernakular secara umum adalah gabungan dari unsur modern dan unsur tradisional setempat. Pemilihan konsep ini bertujuan untuk menghadirkan unsur tradisional Riau pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai sehingga tidak terbatas pada tahap visualisasi. Pada hasil akhir desain konsep neo vernakular diterapkan pada furniture, layout dan elemen ruang di Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai.

**Kata kunci:** Desain Interior, Kantor, Fungsi, Ornamentasi, Neo Vernakular.

## **ABSTRACT**

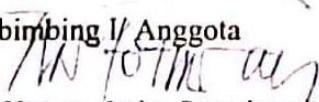
*In the realization of the government's mission to create an institution or agency that handles housing and settlement development following the provisions of legislation Number 1 of 2011 article 40 paragraph (1), the Public Housing and Settlement Area Service (PERKIM) was formed. As one of the government buildings, as in general, the Public Housing and Settlement Areas Office is built using traditional styles, with the use of symbols and elements or traditional elements (ornamentation). For example, the Pekanbaru PERKIM Building was also built using local traditional styles, symbols, and elements. However, the use of ornamentation in the interior design of this building has only reached the stage of architectural visualization such as on walls. This case is the background for the author to choose the Neo Vernacular concept in the interior design of the Public Housing and Settlement Areas Service of Dumai City. The concept of Neo Vernacular, in general, is a combination of modern elements and local traditional elements. The choice of this concept aims to present a traditional element with a functional value at the Dumai City Public Housing and Settlement Service so that it is not limited to the visualization stage. The neo vernacular concept design results are applied to furniture, layouts, and spatial elements in the Department of Public Housing and Residential Areas of Dumai City.*

**Keywords:** *Interior Design, Office, Function, Ornamentation, Neo Vernacular.*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PEMUKIMAN KOTA DUMAI PROVINSI RIAU** diajukan oleh Nadiah Rohadatul Aisyi Atikah, NIM 1710218123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Juli 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

  
Drs. Hartoto Indra Suwahyurto, M.Sn.

NIP. 19590306 199003 1 001

NIDN 0006035908

Pembimbing II/ Anggota

  
Anom Wibisono, M.Sc.

NIP. 19720314 199802 1 001

NIDN 0014037206

Cognate/Anggota

  
Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

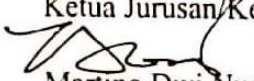
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Bambang Pramono, M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001

NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN 0015037702



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadiah Rohadatul Aisyi Atikah

NIM : 171 0218 123

Tahun lulus : 2021

Program studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Juli 2021



Nadiah Rohadatul Aisyi Atikah

NIM 171 0218 123

## KATA PENGANTAR

Terima kasih atas kesempatan yang diberikan kepada saya agar tetap selalu berkarya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini, sebagai 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 terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rasa Syukur yang tiada tara kepada Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, dan kelancaran dalam penyelesaian tugas akhir.
2. Ibu Endang Supraptini dan Bapak Ahmad Effendi yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada penulis.
3. Bapak Drs.Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn dan Pak Anom Wibisono, M.Sc selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan kritik serta saran yang membangun untuk menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des selaku cognate yang telah memberi saran dan bimbingan dalam perbaikan karya penulis.
5. Bapak M. Sholahuddin, M.T selaku Dosen Wali yang selama ini selalu memberi arah selama penulis menjalani studi di institusi ini.
6. Bapak Bambang Pramono, M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Martino Dwi Nugroho, M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Yomi Selaku Kepala Bidang Cipta Karya PUPR yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan kantor Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai sebagai objek Tugas Akhir.

9. Bapak Hilman selaku Karyawan Bidang Program Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai.
10. Mhammad Khoiru Sajidin selaku penyemangat yang selalu mensupport.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
BAB I .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain .....	5
BAB II .....	9
A. Tinjauan Pustaka .....	9
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	9
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus .....	15
B. Program Desain .....	29
1. Tujuan Desain .....	29
2. Sasaran Desain .....	29
3. Data .....	29
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	50
BAB III .....	54
A. Pernyataan Masalah .....	54
B. Ide dan Solusi Desain .....	55
1. Konsep Perancangan .....	55
2. Tema Perancangan .....	55
3. Gaya Perancangan .....	57
BAB IV .....	58
A. Alternatif Desain .....	58
1. Alternatif Penataan Ruang .....	58
2. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	59
3. Alternatif Estetika Ruang .....	62



4. Alternatif Pengisi Ruang.....	64
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	66
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	70
C. Hasil Desain.....	70
BAB V.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	80
A. Poster.....	80
B. Skema Material.....	83
C. Sketsa Perspektif.....	84
D. Rencana Anggaran Biaya.....	86



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Proses Desain.....	3
Gambar 2. Feedback.....	7
Gambar 3. Bentuk Rumah Panggung.....	20
Gambar 4. Typologi Bangunan.....	21
Gambar 5. Atap Lipat Pandan.....	22
Gambar 6. Atap Lipat Kajang.....	22
Gambar 7. Atap Layar.....	23
Gambar 8. Selembayung.....	23
Gambar 9. Sayap Layang - Layang.....	24
Gambar 10. Ragam Hias Flora Kelok Pakis.....	24
Gambar 11. Ragam Hias Flora Kelompok Bunga - Bunga.....	25
Gambar 12. Ragam Hias Flora Kelompok Pucuk Rebung Bervariasi.....	25
Gambar 13. Ragam Hias Fauna Semut Beriring.....	25
Gambar 14. Ragam Hias Fauna Itik Sekawan.....	26
Gambar 15. Ragam Hias Fauna Lebah Bergantung.....	26
Gambar 16. Ragam Hias Fauna Naga.....	26
Gambar 17. Ragam Hias Alam Awan Larat.....	27
Gambar 18. Ragam Hias Alam Bintang - Bintang.....	27
Gambar 19. Logo Kota Dumai.....	29

Gambar 20. Lokasi Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	29
Gambar 21. Struktur Organisasi Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	31
Gambar 22. Site Plan 1 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	32
Gambar 23. Site Plan 2 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	33
Gambar 24. Existing Lantai 1 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	33
Gambar 25. Existing Lantai 2 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	34
Gambar 26. Floor Plan Lantai 1 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	34
Gambar 27. Floor Plan Lantai 2 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	35
Gambar 28. Ceiling Plan Lantai 1 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	35
Gambar 29. Ceiling Plan Lantai 2 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	36
Gambar 30. Door And Window Plan Lantai 1 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	36
Gambar 31. Door And Window Plan Lantai 2 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	37
Gambar 32. Section Curtain Wall Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	37
Gambar 33. Dorr Detailing Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	38
Gambar 34. Window Detailing Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	38

Gambar 35. Lighting Fixture Plan Lantai 1 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	39
Gambar 36. Lighting Fixture Plan Lantai 2 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	39
Gambar 37. Building Facade 1 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	40
Gambar 38. Building Facade 2 Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	40
Gambar 39. Right Side View Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	41
Gambar 40. Enterance Perspective 1 View Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	41
Gambar 41. Enterance Perspective 2 View Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai .....	42
Gambar 42. Perspective View Kantor Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai.....	42
Gambar 43. Diagram Hubungan Antar Ruang.....	44
Gambar 44. Pengukuran Dan Kebutuhan Tempat .....	46
Gambar 45. Pengukuran Dan Kebutuhan Tempat Lemari.....	47
Gambar 46. Pengukuran Dan Kebutuhan Tempat Meja Kerja .....	47
Gambar 47. Pengukuran Dan Kebutuhan Tempat Kerja Dengan Layar TV .....	47
Gambar 48. Pengukuran Dan Kebutuhan Tempat Kerja Dengan Layar TV 2.....	48
Gambar 49. Penerapan Gambar 4.9. Konsep Typologi Bangunan (Rumah Induk) Dalam Rumah Yang Di Aplikasikan Pada Kolom Kantor Dinas Perumahan Rakyat Dan Pemukiman Kota Dumai .....	56
Gambar 50. Penyederhanaan Bentuk Arsitektural Atap Layar Dan Selembayung .....	56
Gambar 51. Penyederhanaan Bentuk Ragam Hias Flora Kelok Pakis.....	57

Gambar 52. Penggabungan Bentuk Ornamen.....	57
Gambar 53. Layout Kantor Dinas PERKIM Lantai 1.....	58
Gambar 54. Layout Kantor Dinas PERKIM Lantai 2.....	59
Gambar 55. Rencana Lantai Kantor Dinas PERKIM Lantai 1.....	60
Gambar 56. Rencana Lantai Kantor Dinas PERKIM Lantai 2.....	61
Gambar 57. Rencana Plafon Kantor Dinas PERKIM Lantai 1.....	61
Gambar 58. Rencana Plafon Kantor Dinas PERKIM Lantai 2.....	62
Gambar 59. Mood Board Suasana Ruang.....	62
Gambar 60. Skema Material.....	63
Gambar 61. Skema Warna.....	64
Gambar 62. 3D Render Lobby.....	70
Gambar 63. 3D Render Ruang Bendahara.....	71
Gambar 64. 3D Render Ruang Bidang I.....	71
Gambar 65. 3D Render Ruang Kabid I.....	72
Gambar 66. 3D Render Ruang Arsip I.....	72
Gambar 67. 3D Render Ruang Sekretariat.....	73
Gambar 68. 3D Render Ruang TU.....	73
Gambar 69. 3D Render Ruang Program.....	74
Gambar 70. 3D Render Ruang Kepala Dinas.....	74
Gambar 71. 3D Render Ruang Kepala Dinas.....	75
Gambar 71. 3D Render Ruang Sekretaris.....	75
Gambar 72. 3D Render Ruang Bidang III.....	75
Gambar 73. 3D Render Ruang Kabid III.....	76
Gambar 74. 3D Render Ruang Arsip III.....	76
Gambar 75. Lampiran Poster 1.....	80
Gambar 76. Lampiran Poster 2.....	81
Gambar 77. Lampiran Poster 3.....	82
Gambar 78. Lampiran Skema Matrial.....	83
Gambar 79. Lampiran Sketsa Perspektif Ruang Program.....	84
Gambar 80. Lampiran Sketsa Perspektif Ruang Bidang I.....	84

Gambar 81. Lampiran Sketsa Perspektif Ruang Rapat .....	85
Gambar 82. Lampiran Sketsa Perspektif Ruang Sekretariat .....	85
Gambar 83. Lampiran Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya.....	86
Gambar 84. Lampiran BoQ Pekerjaan Persiapan .....	87
Gambar 85. Lampiran BoQ Pekerjaan Interior .....	87
Gambar 86. Lampiran BoQ Pekerjaan Furniture dan Equipment.....	88
Gambar 87. Lampiran AHSP Lantai.....	89
Gambar 88. Lampiran AHSP Dinding .....	90
Gambar 89. Lampiran AHSP Plafon.....	90
Gambar 90. Lampiran AHSP Furniture .....	91
Gambar 91. Lampiran AHSP Artwork.....	92



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Perbandingan Perbedaan Tradisional, Vernakular, dan Neo-vernakular..	17
Tabel 2. Tabel Lingkup Perancangan.....	43
Tabel 3. Tabel Daftar Kebutuhan Lantai 1 .....	50
Tabel 4. Tabel Daftar Kebutuhan Lantai 1 dan 2 .....	51
Tabel 5. Tabel Daftar Kebutuhan Lantai 2 .....	52
Tabel 6. Tabel Kriteria.....	53
Tabel 7. Tabel Alternatif Furniture .....	64
Tabel 8. Tabel Furniture Custom .....	65
Tabel 9. Tabel Perhitungan Titik Lampu.....	66



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masing-masing daerah memiliki arsitektural tradisional beserta ornamentasi tradisi masing-masing. Arsitektural tradisional dan ornamentasi tradisi dapat menjadi ciri tertentu yang akan di kenali bila diterapkan pada bangunan atau interior. Pada perancangan interior Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai ciri-ciri tersebut akan diterapkan sebagai aspek Vernakuler.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2011 perumahan dan pemukiman merupakan kebutuhan dasar manusia, sekaligus hak setiap orang dan menjadi tanggung jawab negara untuk memenuhinya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka dibentuknya Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman yang memiliki tugas pokok melaksanakan urusan pemerintahan daerah dibidang kawasan perumahan dan permukiman yang mengacu pada suatu kerangka penataan ruang wilayah, sehingga dapat berlangsung tertib dan terorganisir dengan baik sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang telah ditetapkan.

Di Kota Dumai Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman adalah gedung baru yang berada dikawasan pusat pemerintahan dan baru di bangun pada tahun 2020, dilatarbelakangi oleh pesatnya pertumbuhan dan pembangunan Kota Dumai, yang berdasarkan undang-undang Nomor 16 Tahun 1999 (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 50, tambahan Lembaran Negara



Nomor 3829) tanggal 20 April 1999 Kota Administratif Dumai ditingkatkan menjadi Kotamadya Daerah Tingkat II.

Seiring perkembangan politik di Indonesia, berdasar UU No. 22 Tahun 1999 maka Kotamadya Dumai berubah menjadi Kota Dumai yang harus menyiapkan gedung perkantoran yang layak setingkat kabupaten atau kotamadya atau daerah tingkat 2.

Di Kota Dumai bangunan kantor pemerintahan pada umumnya dibangun menggunakan gaya atau langgam tradisional, pemanfaatan simbol dan unsur/elemen tradisional. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Dumai Nomor 1 Tahun 2016 tentang bangunan gedung pasal 80 ayat (5) penggunaan simbol dan unsur/elemen tradisional dapat diwajibkan untuk bangunan gedung milik pemerintah daerah dan/atau bangunan gedung milik pemerintah di daerah dan dianjurkan untuk bangunan gedung milik lembaga swasta atau perseorangan.

Sebagai contoh pada Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman Kota Pekanbaru, langgam, simbol dan elemen tradisional pada interior desain baru mencapai tahap visualisasi arsitektur.

Kasus diatas menjadi alasan penulis memilih konsep neo-vernakular. Widi, Prayogi (2020: 382) konsep arsitektur neo-vernakular adalah arsitektur yang muncul di era Post- modern. Neo-vernakular adalah gabungan dari dua konsep yang berbeda yaitu modern dan vernakular.

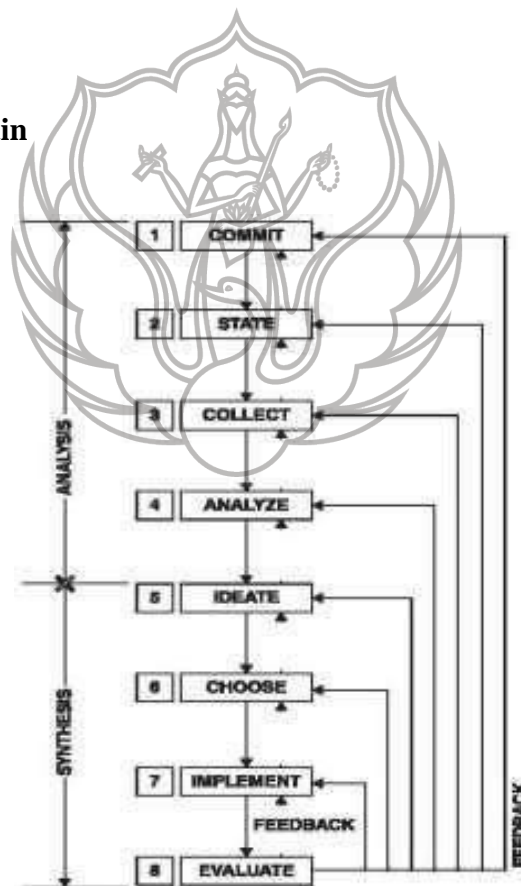
Menurut Budi A. Sukada dalam Widi, Prayogi (2020: 383) arsitektur neo-vernakuler memiliki ciri arsitektur sebagai berikut: mengandung unsur komunikatif yang bersifat lokal atau plural, membangkitkan kembali kenangan historik,

berkonteks urban, menerapkan kembali teknik ornamentasi, bersifat representasional (mewakili keseluruhan), berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain), dihasilkan dari partisipasi, mencerminkan kepentingan umum, bersifat plural dan bersifat eklektik.

Oleh karena itu, penulis menyimpulkan konsep neo-vernakular yang akan diterapkan pada Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai memiliki karakter sebagai berikut: mengandung unsur ornamentasi melayu riau, serta menghadirkan *ambiance* ruang dengan unsur modernitas dan tradisional melayu riau .

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain



Gambar 1. Diagram Proses Desain.

(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

Pada perancangan ini penulis menggunakan pola pikir perancangan yang disebutkan dalam buku yang ditulis oleh Rosmary Kilmer (2014: 178), yang mana disebutkan bahwa pada pola pikir ini terdapat dua bagian pada proses desainnya yaitu, analisa yang masuk dalam kategori *programming* dan sintesa yang merupakan langkah *designing*. *Programming* merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap *designing*, pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi permasalahan berupa beberapa bentuk ide alternatif yang selanjutnya akan dipilih yang mana dapat menjadi pemecah masalah teroptimal.

Dalam pola pikir perancangan proses desain ini, tahapan yang dikerjakan adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep
- f. *Choose* adalah memilih alternative yang paling optimal dari ide
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum Kilmer & Kilmer (2014: 181-195).

## 2. Metode Desain

Berdasarkan proses desain diatas, penulis membagi proses tersebut menjadi tiga tahapan metode desain.

### a. Metode Analisis (pengumpulan data dan penelusuran masalah)

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

1) *Commit (accept the problem)* : tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan adalah prioritization (dengan membuat *time schedule, priority list*) dan personal value analogies (cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai” misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif).

2) *State (Define the Problem)* : menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan bisaanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada.

3) *Collect (Gather the Facts)* : setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan tentang pengumpulan data mulai dari data lapangan baik fisik dan non fisik, mengumpulkan data literatur baik teori-teori umum maupun khusus. Data didapatkan melalui survey ke Kantor Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Pemukiman Kota Dumai, wawancara staff, observasi aktifitas pengguna ruang,

observasi permasalahan yang terjadi di kantor lama, observasi inventaris furnitur, observasi kantor sejenis serta menambahkan literatur dari buku, *e-book* dan website.

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

b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

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

1) *Ideate* : tahap paling kreatif dalam proses desain dimana *ideid`e* atau alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki dua tahap yaitu *drawing phase* (mencakup gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang) dan *concept statement* (tahap dimana insprasi dan ide dituangkan dalam kalimat).

2) *Choose (Select the Best Option)* : tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik adalah *personal judgement* (membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling

memenuhi tujuan permasalahan, biasanya desainer memilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan diskusi dengan ahli) dan *comparative analysis* (meningkatkan metode personal judgement untuk pembuatan keputusan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.)

3) *Implement (Take Action)* : tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik yaitu *final design drawings*, *budgets* dan *construction drawing*. *Final design drawings* berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. *Budgets* yaitu permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari *over cost* dalam sebuah proyek dengan membuat estimasi biaya proyek. *Construction drawings* yaitu gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah *project*.

c. Metode Evaluasi (pemilihan desain)



**Gambar 2. Feedback**

(Sumber : Rosemary & Otie Kilmer, 1992)

Evaluasi berguna untuk memeriksa 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.

