

**PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG PROMOSI PADA SENTRA INDUSTRI
DI PONOROGO**



PERANCANGAN

Oleh :

Vironika Ida Nurani

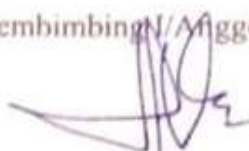
NIM 1612023023

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

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan :

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PROMOSI PADA SENTRA INDUSTRI PONOOROGO diajukan oleh Vironika Ida Nurani , NIM 161202 Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 2020.

Pembimbing I/Anggota



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.J

NIP : 19700727 200003 2 001

NIDN : 0027077005

Pembimbing II/Anggota

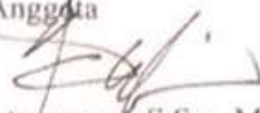


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP : 19720314 199802 1 001

NIDN : 0014037206

Cognate/Anggota

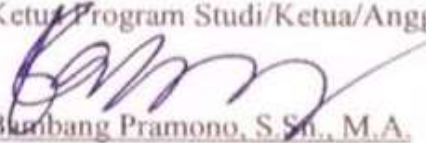


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP : 19790407 200604 1 002

NIDN : 0007047904

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

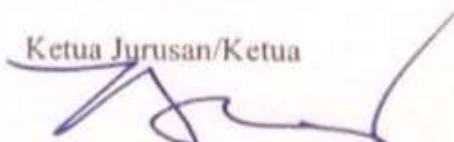


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP : 19730830 200501 1 001

NIDN : 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



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

NIP : 19770315 200212 1 005

NIDN : 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP : 19691108 199303 1 001

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, 19 Juni 2020

Penulis,

Vironika Ida Nurani

NIM. 1612023023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yesus, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir tidak lepas dari dorongan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Kedua orangtua, Bapak Panut dan Ibu Suliyem, MbK Florentina dan Mas Bayudi yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa kepada penulis.
2. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T dan Yth. Bapak Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, nasehat, kritik serta saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji , S.Sn., M.T. selaku dosen wali
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis kuliah serta karyawan prodi yang selalu membantu penulis selama kegiatan di kampus.
7. Dinas Perindustrian Kabupaten Ponorogo, yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan Sentra Industri Ponorogo sebagai objek Tugas Akhir, survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.
8. Yth. Bapak Tio Hari selaku ketua staff pengurus Sentra Industri Ponorogo, serta bapak dan ibu pengrajin di kawasan Sentra Industri yang telah membantu penulis dalam survey untuk melengkapi data-data di lapangan.
9. Arnoldus Krisna Hadi Bili Zaghu yang selalu mendukung, membantu mendoakan dan menemani penulis selama pengerjaan tugas akhir dengan penuh kesabaran.
10. Teman-teman Nabila, Ilham, Bella, Helena, Delfitry, Nanda, Silfy, Yanida dan teman-teman jurusan Desain Interior angkatan 2016 yang telah membantu, dan menyemangati penulis.

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

Yogyakarta, 19 Juni 2020

Penulis,

Vironika Ida Nurani

NIM. 1612023023

ABSTRACT

The Industrial Center is the only craft center in Ponorogo City, a government-owned building that wants to develop the reog, batik, gamelan, and MSME handicraft industries in Ponorogo City. Promotional Building is one of the exhibition buildings in the Industrial Center area, where this building is a place to promote industrial products that are recognized by the centers and MSMEs in Ponorogo City. With the construction of the Industrial Center Building in Ponorogo, the development of industrial players can easily be developed so that they can expand and reach a wider market. The community has the opportunity to promote the results of creativity and effort managed by the community. Although the Industrial Center building is still fairly new, a number of problems can be felt that need to be resolved. These problems include the lack of focus on interior design, on the standardization of space and supporting facilities for industry players and visitors. As a forum that should present Reyog as a Ponorogo icon is not maximized and has not been presented. Therefore This promotion building is expected can accommodate industrial products and become a center where industry results can be presented creatively and become a center for craft tourism in Ponorogo. Without eliminating cultural elements in spatial planning, the concept of "Adah Budoyo" with the vernacular theory approach as a reference to create a spatial atmosphere that is present, flexible but does not leave cultural elements in it and the use of traditional woven techniques with the use of recycled fibers as spatial elements and elements decorative in the Promotional Building space. With the application of contemporary traditional styles, as well as space facilities that support user activities, it is expected to be able to optimize existing activities in the Promotion Building.

Keywords: Industrial Centers, Promotional Buildings, vernacular, traditional, recycling, contemporary

ABSTRAK

Sentra Industri merupakan satu-satunya sentra kerajinan yang ada di Kota Ponorogo, merupakan bangunan milik pemerintah yang ingin mengembangkan industri kerajinan reog, batik, gamelan, serta UMKM yang ada di Kota Ponorogo. Gedung Promosi merupakan salah satu gedung pameran yang ada pada kawasan Sentra Industri, dimana gedung ini menjadi wadah untuk mempromosikan hasil industri yang diperoleh oleh sentra maupun UMKM yang ada di Kota Ponorogo. Dengan dibangunnya Gedung Sentra Industri di Ponorogo, pembinaan para pelaku industri dapat dengan mudah, sehingga mereka dapat berkembang dan jangkauan pasar mereka semakin luas. Masyarakat memiliki kesempatan dalam mempromosikan hasil kreatifitas dan usaha yang dikelola masyarakat. Meskipun gedung Sentra Industri ini masih terbilang baru, dapat dirasakan sejumlah permasalahan yang perlu diselesaikan. Permasalahan tersebut antara lain belum adanya fokus pada perancangan interior, terhadap standarisasi ruang dan fasilitas penunjang bagi pelaku industri maupun pengunjung. Sebagai wadah yang seharusnya mempresentasikan Reog sebagai icon Ponorogo belum maksimal dan belum terpresentasikan. Oleh karena itu Gedung Promosi ini diharapkan dapat mewadahi produk hasil industri dan menjadi pusat dimana hasil industri dapat terpresentasikan dengan kreatif serta menjadi pusat wisata kerajinan di Ponorogo. Tanpa menghilangkan unsur budaya dalam perancangan ruang, konsep “ Adah Budoyo” dengan pendekatan teori vernakular sebagai acuan untuk menciptakan suasana ruang yang masa kini, fleksibel tetapi tidak meninggalkan unsur budaya didalamnya serta penggunaan teknik tradisional anyaman dengan penggunaan serat daur ulang sebagai elemen pembentuk ruang dan elemen dekoratif dalam ruang Gedung Promosi. Dengan penerapan gaya tradisional kontemporer, serta fasilitas ruang yang mendukung aktifitas pengguna diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan yang ada dalam Gedung Promosi.

Kata Kunci : Sentra Industri, Gedung Promosi, vernakular, tradisional, daur ulang, kontemporer

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KAYA PENGANTAR	iv
<i>ABSTRAK</i>	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. <i>Empathize</i>	3
2. <i>Define</i>	4
3. <i>Ideate</i>	4
4. <i>Prototype</i>	5
5. <i>Test</i>	5
BAB II.....	6
PRA DESAIN.....	6
A. TINJAUAN PUSTAKA.	6
1. Tinjauan Pustaka Sentra Industri.....	6
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus.	9

B. PROGRAM DESAIN.....	14
1. Tujuan Desain.....	14
2. Fokus dan Sasaran Desain.....	15
3. Data Profil.....	15
4. Data Non Fisik.....	16
5. Data Fisik.....	20
6. Literatur.....	32
7. Daftar Kebutuhan Ruang.....	44
BAB III.....	52
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	52
A. Pernyataan Masalah.....	52
B. Ide dan Solusi.....	52
1. Konsep Perancangan.....	55
2. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang.....	57
BAB IV.....	61
PENGEMBANGAN DESAIN.....	61
A. Alternatif Desain.....	61
1. Alternatif Estetika Ruang.....	61
2. Alternatif Penataan Ruang.....	65
3. Elemen Pembentuk Ruang.....	77
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	80
5. Tata Kondisi Ruang.....	84
6. Evaluasi Pemilihan Desain.....	95
7. Hasil Desain.....	96
BAB V.....	108
KESIMPULAN.....	108
Daftar Pustaka.....	110
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Tahapan Desain Thinking Menurut Kembel.....	3
Gambar 2. Logo Sentra Industri	16
Gambar 3. Susunan Organisasi Dinas Perdakum	17
Gambar 4. Layout Site Plan.....	21
Gambar 5. Sketsa Gedung Promosi	22
Gambar 6. Arah Cahaya Matahari Pada Gedung Promosi.	22
Gambar 7. Arah Angin Masuk Gedung Promosi.....	23
Gambar 8. Layout Sirkulasi Gedung Promosi.....	23
Gambar 9. Tata Letak Ruang Promosi Lt. 1.....	24
Gambar 10. Tata Letak Ruang Promosi Lt. 2.....	24
Gambar 11. Layout Eksisting Gedung Promosi Lt. 1	25
Gambar 12. Layout Eksisting Gedung Promosi Lt. 2	25
Gambar 13. Potongan Eksisting Tampak Depan	26
Gambar 14. Potongan Eksisting Tampak Belakang.....	26
Gambar 15. Potongan Tampak Samping kanan.....	26
Gambar 16. Potongan Tampak Samping Kiri.....	26
Gambar 17. Facade Bangunan Gedung Promosi	26
Gambar 18. Loby Dan Area Pameran.	27
Gambar 19. Area Pintu Masuk Dan Loby.....	27
Gambar 20. Area Pameran.....	27
Gambar 21. Kondisi Ruang Promosi	28
Gambar 22. Kondisi Ruang Promosi	28
Gambar 23. Kondisi Ruang Promosi	28
Gambar 24. Material Lantai Gedung Promosi.....	29
Gambar 25. Material Dinding Gedung promosi.	30
Gambar 26. Material Plafon Gedung Promosi.....	30
Gambar 27. Dimensions of The Human Figure.....	33
Gambar 28. Typical Merchandise Cases.....	37
Gambar 29. Typical Sales Area/Standing Customer.....	37
Gambar 30. Seated Customer/ Low Counter Height.	38
Gambar 31. Hanging Merchandise Cases.	38
Gambar 32. Besaran Intensitas Cahaya.....	41
Gambar 33. Motif Anyaman.....	54

Gambar 34. Brainstorming Ide Solusi Desain	56
Gambar 35. Analisis Suasana Ruang	61
Gambar 36. Moodboard Skema Warna.....	62
Gambar 37. Material Pembentuk Ruang	62
Gambar 38. Ideasi Transformasi Bentuk.....	63
Gambar 39. Railing	64
Gambar 40. Elemen Dekoratif Batik Pada Void.....	64
Gambar 41. Alternatif 1 Zooning Lantai 1.....	65
Gambar 42. Alternatif 1 Zooning Lantai 2.....	65
Gambar 43. Alternatif 2 Zooning Lantai 1.....	66
Gambar 44. Alternatif 2 Zooning Lantai 2.....	66
Gambar 45. Alternatif 3 Zooning Lantai 1.....	67
Gambar 46. Alternatif 3 Zooning Lantai 2.....	67
Gambar 47. Hubungan Antar Ruang Lt. 1.	68
Gambar 48. Hubungan Antar Ruang Lt. 2.	68
Gambar 49. Sketsa Manual Hubungan Antar Ruang.....	69
Gambar 50. Diagram Matrik Keseluruhan.	70
Gambar 51. Alternatif 1 Alur Sirkulasi Lt. 1.....	71
Gambar 52. Alternatif 1 Alur Sirkulasi Lt. 2.....	71
Gambar 53. Alternatif 2 Alur Sirkulasi Lt. 1.....	72
Gambar 54. Alternatif 2 Alur Sirkulasi Lt. 2.....	72
Gambar 55. Alternatif 3 Alur Sirkulasi Lt. 1.....	73
Gambar 56. Alternatif 3 Alur Sirkulasi Lt. 2.....	73
Gambar 57. Alternatif 1 Layout Lt 1.	74
Gambar 58. Alternatif 1 Layout Lt 2.	74
Gambar 59. Alternatif 2 Layout Lt 1.	75
Gambar 60. Alternatif 2 Layout Lt 2.	75
Gambar 61. Alternatif 3 Layout Lt 1.	76
Gambar 62. Alternatif 3 Layout Lt 2.	76
Gambar 63. Layout Rencana Lantai	77
Gambar 64. Anyaman Rotan.	77
Gambar 65. Rencana Plafon <i>Gypsum</i>	78
Gambar 66. Rencana Dinding Area Gamelan	78
Gambar 67. Rencana Dinding Area Deal Table	79

Gambar 68. Rencana Dinding Area Aksesoris Reog	79
Gambar 69. Moodboard Furniture	80
Gambar 70. Moodboard Furniture	81
Gambar 71.. Mekanikal Elektrikal Lt.1.....	94
Gambar 72. Mekanikal Elektrikal Lt.2.....	95
Gambar 73. Render Fasad Bangunan.....	96
Gambar 74. Render Area Loby dan Kasir.	96
Gambar 75. Render Resepsionis, Lounge dan Dell Table.	97
Gambar 76. Render Area Resepsionis, Lounge, Display Reog dan Topeng.....	97
Gambar 77. Render Area Display Reog, Topeng dan Gamelan.	97
Gambar 78. Render Area Display Baju, Aksesoris Reog dan Snack.....	98
Gambar 79. Render Area Display Baju dan Aksesoris Reog	98
Gambar 80. Render Area Display Snack.....	98
Gambar 81. Render Area Pantry	99
Gambar 82. Render Area Masuk Lantai 2.....	99
Gambar 83. Render Area Display Kain Batik dan Fashion Batik	99
Gambar 84. Render Area Display Kain Batik.	100
Gambar 85. Render Area Display Fashion Batik.....	100
Gambar 86. Render Area Duduk atau Istirahat.....	100
Gambar 87. Render Area Duduk dan Kasir.....	101
Gambar 88. Render Suasana Lantai 2.	101
Gambar 89. Render Display Kain Batik.....	101
Gambar 90. Signage Gedung Promosi	102
Gambar 91. Gambar Manual Lantai 1.....	102
Gambar 92. Gambar Manual Lantai 2.....	102
Gambar 93. Gambar Manual Elemen Dekoratif Pada Dinding	103
Gambar 94. Axonometri Lantai 1.	103
Gambar 95. Axonometri Lantai 2.	104
Gambar 96. Layout Lantai 1.....	104
Gambar 97. Layout Lantai 2.....	105
Gambar 98. Tampak Depan.....	105
Gambar 99. Tampak Belakang	106
Gambar 100. Tampak Samping Kanan.	106
Gambar 101. Tampak Samping Kiri.	106

Gambar 102. Detail Elemen Dekoratif <i>Realing</i>	107
Gambar 103. Detail Elemen Dekoratif Kain Batik Pada Void.	107
Gambar 104. Surat Izin Survey	113
Gambar 105. Gedung Promosi.....	114
Gambar 106. Kondisi Ruang Gedung Promosi	114
Gambar 107. Lobby Gedung Promosi.....	115
Gambar 108. Kondisi Area Display Karya.....	115
Gambar 109. Kondisi Tapak Bagunan Sentra Industri	116
Gambar 110. Vegetasi Area Sentra Industri.....	116
Gambar 111. Kondisi Tapak Bangunan Area Sentra Industri	117
Gambar 112. Poster Ideasi.....	117
Gambar 113. Booklet 1	118
Gambar 114. Bokoklet 2	119
Gambar 115. Booklet 3	120
Gambar 116. Booklet 4	121
Gambar 117. Poster 1	122
Gambar 118. Poster 2.....	123
Gambar 119. Poster 3.....	124
Gambar 120. Elemen Dekoratif Pada Dinding	125
Gambar 121. Partisi Anyaman.	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Analisis Aktifitas User	19
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Ruang Promosi.....	44
Tabel 3. Daftar Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	57
Tabel 4. Daftar Kebutuhan Furniture Custom.	82
Tabel 5. Jenis Lampu Yang Digunakan.	84
Tabel 6. Jenis AC Yang Digunakan.	91

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 104. Surat Izin Survey	113
Gambar 105. Gedung Promosi.....	114
Gambar 106. Kondisi Ruang	114
Gambar 107. Lobby Gedung Promosi.....	115
Gambar 108. Kondisi Area Display Karya.....	115
Gambar 109. Kondisi Tapak Bagunan Sentra Industri.	116
Gambar 110. Vegetasi Area Sentra Industri.....	116
Gambar 111. Kondisi Tapak Bangunan Area Sentra Industri.	117
Gambar 112. Poster Ideasi.....	117
Gambar 113. Booklet 1.	118
Gambar 114. Bokoklet 2.	119
Gambar 115. Booklet 3.	120
Gambar 116. Booklet 4.	121
Gambar 117. Poster 1.....	122
Gambar 118. Poster 2.....	123
Gambar 119. Poster 3.....	124
Gambar 120. Elemen Dekoratif Pada Dinding	125
Gambar 121. Partisi Anyaman.....	126
Rencana Anggaran Biaya	127
Denah Gedung Promosi	
Rencana Lantai	
Rencana Elektrikal	
Rencana Plafon	
Gambar Kerja Layout Gedung Promosi	
Potongan A'A	
Potongan B'B	
Potongan C'C	
Potongan D'D	
Skema Warna dan Material	
Gambar Kerja Furniture Custom	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbentang dari ujung barat hingga ke ujung timur. Rakyat Indonesia memiliki beragam suku dan budaya yang mendiami setiap pulau dari sabang sampai merauke. Setiap wilayah atau suku memiliki representasi dari suku bangsanya sendiri yang diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Seni dan budaya yang berkembang pada setiap suku juga berbeda-beda, seperti tari-tarian, pakaian adat, batik, aksesoris, hingga upacara-upacara adat. Dengan keanekaragaman budaya menjadikan Indonesia salah satu negara yang diminati sebagai tempat wisata, mulai dari wisatawan asing maupun wisatawan lokal.

Ponorogo salah satu kota budaya di Indonesia yang memiliki adat dan budaya yang masih berkembang di masyarakat Ponorogo hingga saat ini. Kota ini memiliki ciri khas sendiri dalam mempresentasikan budayanya, yaitu tarian Reog yang sudah dikenal hingga ke ranah Internasional. Ciri khas Reog ada pada tampilan kepala harimau yang di kelilingi dengan bulu-bulu merak, serta topeng bujanganong yang identik dengan warna merah serta hidung yang panjang. Dengan keunikan dari Reog ini, banyak pengrajin di Ponorogo mengembangkan ketrampilannya dalam membuat aksesoris-aksesoris yang berkaitan dengan Reog.

Bupati Ponorogo telah mewujudkan impian para pelaku industri Batik dan Reog di Ponorogo dengan membangun Gedung Sentra Industri. Sentra Industri merupakan suatu wilayah dimana di dalamnya terdapat pengelompokan industri-industri yang sejenis atau memiliki kaitan dengan industri tersebut. Industri-industri inilah yang memiliki peranan yang penting dalam pembangunan ekonomi di Indonesia. Dengan berkembangnya perekonomian rakyat, di harapkan dapat meningkatkan pendapatan masyarakat, membuka kesempatan kerja, memakmurkan masyarakat secara keseluruhan dan tercapainya peningkatan kemampuan industri dalam aspek penyediaan produk jadi.

Para pelaku industri kecil maupun menengah tidak lepas dari permasalahan dalam mempromosikan produk dari usahanya, seperti tidak tersedianya lahan dalam menjual produknya. Hal ini di alami oleh UKM dan UMKM di wilayah Ponorogo. Banyak industri kecil maupun menengah yang tidak di ketahui oleh masyarakat sekitar maupun wisatawan yang berkunjung ke Ponorogo. Dengan di bangunnya Gedung Sentra Industri di Ponorogo ini pembinaan para pelaku industri dapat dengan mudah, sehingga mereka dapat berkembang dan jangkauan pasar mereka semakin luas. Masyarakat memiliki kesempatan dalam mempromosikan hasil kreatifitas dan usaha yang di kelola masyarakat. meskipun gedung Sentra Industri ini masih terbilang baru, masih dirasakan sejumlah permasalahan yang perlu diselesaikan. Permasalahan tersebut antara lain belum adanya fokus pada perancangan interior, terhadap standarisasi ruang dan failitas penunjang bagi pelaku industri maupun pengunjung. Sebagai wadah yang seharusnya mempresentasikan Reyog sebagai icon Ponorogo belum maksimal dan belum terpresentasikan.

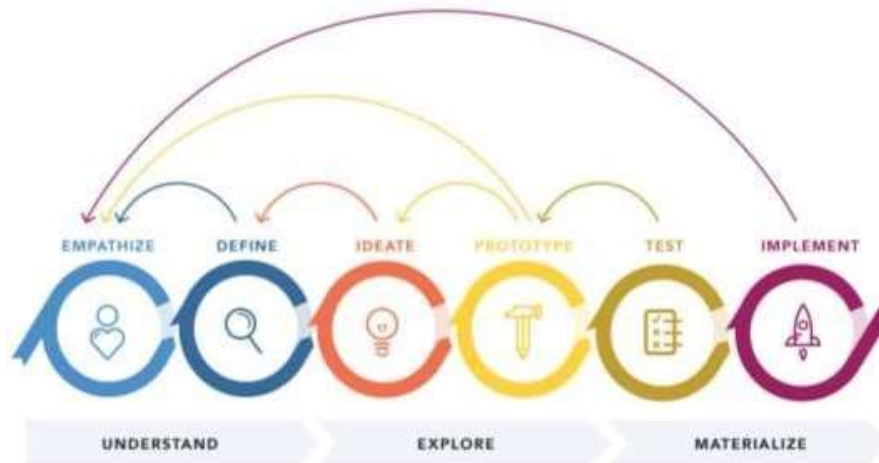
Permasalahan-permasalahan tersebut perlu dipecahkan dalam perancangan kembali ruang-ruang yang dapat menunjang kebutuhan aktivitas dan fasilitas bagi pelaku industri maupun pengunjung serta mampu menjadi sumber informasi dan dokumentasi melingkupi studi, eksibisi, dan edukasi. Hal ini lah yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan perancangan interior pada Gedung Sentra Industri di Ponorogo. Proyek ini menarik untuk dirancang kembali, mengingat Gedung tersebut merupakan satu-satunya Sentra Industri yang ada di Ponorogo, dan merupakan wadah bagi pelaku industri kreatif dalam meningkatkan pasarannya di kancah Internasional serta menjadi tujuan bagi wisatawan dalam mengenal lebih banyak mengenai Sentra Industri Reyog dan Sentra Industri lainnya yang ada di Ponorogo.

B. Metode Desain

Seorang desainer interior dalam merancang sebuah ruangan didasarkan pada ide-ide desain yang berasal dari analisis data, kebutuhan klien dan masalah dari ruangan yang akan di rancang. Salah satu cara untuk memahami desain secara lebih mendalam adalah dengan mengikuti rute proses desain dari awal hingga

akhir. Peta proses desain harus menunjukkan lompatan-kembali dari setiap fungsi ke fungsi-fungsi sebelumnya, Lawson (1980).

Metode desain yang digunakan dalam merancang Gedung Sentra Industri di Ponorogo ialah metode desain dari George Kembel (2009). Metode desain ini terdiri atas 5 tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*.



Gambar 1. Skema Tahapan Desain Thinking Menurut Kembel
(Sumber : Design Thinking 101, nngroup)

1. *Empathize*

merupakan proses awal desain dengan memahami permasalahan yang ada pada Gedung Sentra Industri Reog dengan cara *observasi* dan wawancara langsung dengan pengelola dan pengrajin. Adapun sebagai berikut tahapan pada *empathize*.

a. **Observasi**

Merupakan cara mengenali objek dan mencari data-data dengan mengadakan survey ke lapangan langsung dengan memahami tipe bangunan, kondisi ruang, aktivitas dan kebiasaan user serta organisasi ruang . Tujuan dari tahap ini yaitu mencari informasi yang berkaitan dengan Gedung Sentra Industri tersebut.

b. **Wawancara / *interview***

Melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan kepada pengelola dan pengrajin dari Gedung Sentra Industri. Yang dihasilkan pada tahap ini berupa data non fisik seperti keinginan

klien, analisis sirkulasi eksistingg ruang, konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan, fungsi dan permasalahan yang ada di lapangan.

2. *Define*

Merupakan proses penetapan atau pemfokusan terhadap tujuan yang akan dicapai. Pada tahap ini dilakukan analisa dari data-data yang terkumpul dengan cara diseleksi untuk memperoleh data yang lebih ringkas. Pada tahap ini dilakukan studi literatur dengan mencari buku-buku referensi, website dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang terdapat dilapangan. Dari data lapangan yang didapat kemudian melakukan analisis-analisis sehingga menemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi. Dari permasalahan ini dijadikan dasar dari konsep awal dari perancangan Gedung Sentra Industri.

3. *Ideate*

Merupakan proses pencarian dan pemfokusan ide desain dan cara-cara pemecahan masalah yang ada di lapangan dengan mencari solusi. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming*. Ide-ide yang muncul terus dikembangkan dengan cara membuat sketsa-sketsa awal dan alternatifnya. Kemudian muncul apa saja yang di butuhkan untuk perancangan. Berikut tahapan dalam ideate yang akan dilaksanakan :

a. **Konsep Desain**

Dalam tahap ini akan muncul ide-ide setelah tahap *programing*.

Konsep desain akan muncul setelah mendapatkan kesimpulan dari permasalahan yang ditemukan. Dari metode ini maka akan ditemukan ide-ide yang diterapkan dalam sketsa-sketsa desain pada skematik desain.

b. **Sketsa Desain**

Sketsa awal desain mulai terbentuk sebagai hasil dari ide awal perancangan. Pada tahap ini akan dilakukan dengan membuat layout

hasil pertimbangan dari permasalahan yang ditemukan. Serta suasana ruang yang berupa layout, elemen interior yang diterapkan pada sketsa perspektif.

4. *Prototype*

Melaksanakan ide yang di dapat dalam bentuk 2D atau 3D sebagai bahan presentasi yang mendukung. Bentuk 2D yang dimaksud berupa layout dan 3D berupa gambar digital, dan animasi. Beberapa metode yang akan dilakukan pada tahap ini adalah :

a. Gambar desain 2D

Pada gambar desain 2D akan menghasilkan gambar kerja, gambar visual dan gambar konstruksi menggunakan program autocad atau sketchup.

b. Gambar Desain 3D/ Modeling

Pada tahap ini dilakukan proses membuat objek 3D dengan menggunakan sketchup. Hasil dari tahap ini berupa 3D rendering, dan animasi..

5. Test

Pada tahap ini pengguna akan menguji dan menanggapi *prototype* yang sudah di buat untuk mendapatkan kritik dan saran berupa pameran terbuka, sebagai bentuk peninjauan dari karya yang telah dihasilkan.