

**PERANCANGAN INTERIOR BALAI PELAYANAN
SOSIAL TRESNA WERDHA BUDI LUHUR
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Cerli Parlina

NIM 1612035023

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

2020

**PERANCANGAN INTERIOR BALAI PELAYANAN
SOSIAL TRESNA WERDHA BUDI LUHUR
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Cerli Parlina

NIM 1612035023

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

2020

**PERANCANGAN INTERIOR BALAI PELAYANAN SOSIAL
TRESNA WERDHA BUDI LUHUR YOGYAKARTA**

Cerli Parlina

ABSTRACT

The number of elderly population has increased every year. However, the increase in the number of elderly residents is not matched by the many places, spaces, and facilities available for the elderly. At the age of being unproductive and experiencing physical limitations in activities, there is little possibility for the elderly to be able to live alone so that many elderly people are entrusted in Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha.

As a result of the influence of the population, facilities, services, and interior arrangement are needed to meet all the needs of the elderly in the social service center. The steps are identification, dissecting, analyzing, researching, and then analyzing the problems that are in Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha so as to produce a proposal of ideas regarding problem-solving steps. Then the synthesis process is carried out by processing the results of the analysis process to produce a design solution which is then applied.

The concept applied to the social service center is the homey concept. By considering comfort, this concept is expected to make the elderly who live in the orphanage feel the feel of a comfortable home by prioritizing a simple and functional Scandinavian style. The redesign of the interior of BPSTW Budi Luhur Yogyakarta is expected to be able to present an appropriate design to improve informative, safe accessibility, support activities, and support the potential for independence of the elderly.

Keywords: Elderly, Accessibility, Independence

ABSTRAK

Jumlah penduduk lanjut usia mengalami peningkatan tiap tahunnya. Di usia yang sudah tidak produktif dan mengalami keterbatasan fisik dalam beraktivitas, kecil kemungkinan bagi para lansia untuk dapat hidup sendiri sehingga banyak lansia yang dititipkan di Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha.

Karena meningkatnya populasi tersebut, maka dibutuhkan fasilitas, pelayanan, dan penataan interior yang dapat memenuhi segala kebutuhan lansia di dalam balai pelayanan sosial tersebut. Tahapan yang dilakukan adalah dengan melakukan identifikasi, membedah, menelaah, meneliti, kemudian menganalisis masalah yang ada di dalam balai pelayanan sosial sehingga menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Kemudian proses sintesis dilakukan dengan mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.

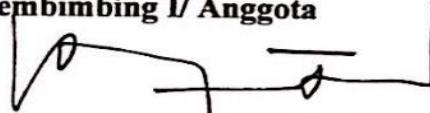
Konsep yang diterapkan pada Balai tersebut adalah konsep *homey*. Diharapkan konsep ini membuat lansia yang tinggal di panti tersebut dapat merasakan nuansa rumah yang nyaman. Dengan mengedepankan gaya *scandinavian* yang sederhana dan fungsional, perancangan ulang interior Balai tersebut diharap mampu memaparkan desain yang tepat guna untuk menciptakan aksesibilitas informatif, aman, penunjang aktivitas, dan mendukung potensi kemandirian lansia.

Kata Kunci: Lansia, Aksesibilitas, Kemandirian

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

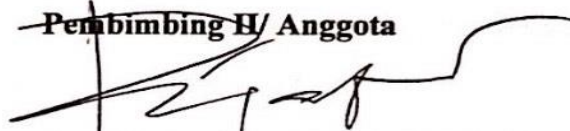
PERANCANGAN INTERIOR BALAI PELAYANAN SOSIAL TRESNA WERDHA BUDI LUHUR YOGYAKARTA, diajukan oleh Cerli Parlina, NIM 1612035023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



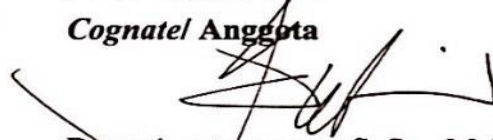
Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP 19620528 199403 1 002
NIDN 0028056202

~~**Pembimbing II/ Anggota**~~



Oc. Cahyono Priyanto, ST., M. Arch
NIP 19701017 200501 1 001
NIDN 0017107004

~~**Cognate/ Anggota**~~



Dony Arsetyasmoro, S. Sn., M. Ds.
NIP 197900407 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. Tjandjil Kaharjo, M. Hum.
NIP 19691108 199303 1 001
NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik mungkin. Tugas akhir berikut disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh program pendidikan S-1 di Institut Seni Indonesia, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Studi Desain Interior.

Sungguh pengalaman yang luar biasa bagi penulis bisa melaksanakan tugas akhir dengan memilih Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha Budi Luhur Yogyakarta sebagai objek penciptaan/perancangan. Balai sosial yang bergerak dalam bidang layanan sosial, khususnya melayani para lansia, memiliki banyak sekali hal-hal yang dapat dikaji didalamnya. Penulis telah memetakan masalah, pembahasan teori, aplikasi, dan solusi yang akan ditawarkan dalam tugas akhir berikut. Pengerjaan tugas akhir ini memberikan banyak pengalaman serta wawasan baru bagi penulis. Banyaknya pengalaman yang didapat dan tercapainya dalam melaksanakan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak terhadap penulis. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa .
2. Bapak Suparlan, Ibu Sukeni, Mas Andi dan Mas Beni tercinta.
3. Bapak Suprana Bapal Edi dan berbagai pihak BPSTW Budi Luhur Yogyakarta.
4. Bapak Ismael selaku dosen pembimbing I, Bapak Oc. Cahyono selaku dosen pembimbing II dan Bapak Martino selaku Ketua Jurusan yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap penulis.
5. Bapak Bambang Pramono selaku ketua Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan semangat.
6. Sahabat-sahabatku Zidan, Nanda, Safira, Bening, Titi, Hilma, Edwin, Fael, Mufid & Olen yang selalu memberikan semangat, informasi, inspirasi, dan masukan-masukan yang membangun.
7. Fernanda, Ella, Nike, Rimbi, Suci, Nyundia, Nizar, Wawan, Jupe, Aal, dan Ahel, Bu Heru, dan Bu Mawar yang telah membantu banyak hal dalam melaksanakan tugas akhir tersebut.

8. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari kekurangan dan keterbatasan dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari para pembaca sangat diperlukan oleh penulis demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 20 Agustus 2020

Penulis

Cerli Parlina

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain	5
BAB II: PRA DESAIN	10
A. Tinjauan Pustaka.....	10
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	10
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	16
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	23
1. Tujuan Desain	23
2. Fokus / Sasaran Desain	23
3. Data	23
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	55
BAB III: PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	59
A. Pernyataan Masalah (<i>problem statement</i>).....	59
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	60
1. Solusi Permasalahan	60
BAB IV: PENGEMBANGAN DESAIN	64
A. Alternatif Desain (Schematic Desain)	64
1. Alternatif Estetika Ruang	64
2. Alternatif Penataan Ruang.....	69
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	82
4. Alternatif Pengisi Ruang	84
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	88
B. Evaluasi Pemilihan Desain (Choose/Evaluation).....	103
C. Hasil Desain.....	104
BAB V: PENUTUP	116

A. Kesimpulan.....	116
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	120
A. Hasil Survei.....	120
1. Surat Izin Survey	120
2. Foto-foto Survey.....	124
3. Gambar Kerja Survey	131
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>).....	132
1. Sketsa Proses Desain	132
2. Sketsa Final Desain	133
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	134
1. Rendering Bird Eye View	134
2. Skema Bahan dan Warna.....	136
3. Poster Presentasi.....	137
4. <i>Leaflet</i> Presentasi.....	140
D. Rekapitulasi Anggaran.....	141
1. Rekapitulasi Engineer Estimate (EE) Interior	141
2. Rencana Anggaran Biaya (RAB)	142
3. Analisis Harga Satuan	144
GAMBAR KERJA.....	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pola Pikir Perancangan	4
Gambar 2. Logo BPSTW Yogyakarta	23
Gambar 3. Bagan Struktur Organisasi BPSTW Budi Luhur Yogyakarta	27
Gambar 4. Denah Lokasi BPSTW Budi Luhur Yogyakarta	29
Gambar 5. Fasad Aula BPSTW Budi Luhur Yogyakarta	32
Gambar 6. Ruang Aula BPSTW Budi Luhur Yogyakarta	32
Gambar 7. Fasad Ruang Keterampilan & Ruang Pamer BPSTW Budi Luhur Yogyakarta.....	33
Gambar 8. Ruang Keterampilan & Ruang Pamer BPSTW Budi Luhur Yogyakarta ..	33
Gambar 9. Fasad Wisma Cempaka BPSTW Budi Luhur Yogyakarta.....	34
Gambar 10. Ruang Tamu & Ruang Makan Wisma Cempaka BPSTW Budi Luhur Yogyakarta.....	34
Gambar 11. Kamar Tidur Wisma Cempaka BPSTW Budi Luhur Yogyakarta	35
Gambar 12. Kamar Mandi Wisma Cempaka BPSTW Budi Luhur Yogyakarta.....	35
Gambar 13. Layout & Potongan Tempat Tidur Tunggal, Ganda	42
Gambar 14. Layout & Potongan Pancuran Kamar Mandi	42
Gambar 15. Dimensi Ramp.....	45
Gambar 16. Kontruksi Atap.....	47
Gambar 17. Sirkulasi Kursi Roda/Koridor & Lintasan.....	48
Gambar 18. Sirkulasi Kursi Roda/Pintu Dalam Satu Garis	49
Gambar 19. Sirkulasi Kursi Roda/Pintu pada Sudut yang Tepat	49
Gambar 20. Dimensi Keterangan.....	49
Gambar 21. Kamar Tidur Pasien.....	50
Gambar 22. Dimensi Keterangan.....	50
Gambar 23. Teknik Pemindahan dari Arah Samping	51
Gambar 24. Bilik WC/Pemindahan dari Arah Samping	51
Gambar 25. Kakus/WC.....	52
Gambar 26. Dimensi Keterangan.....	52
Gambar 27. Jarak Bersih Shower Minimal	52
Gambar 28. Jarak Bersih Shower Minimal	53
Gambar 29. Dimensi Keterangan.....	53
Gambar 30. Tata Leak Lavatory	53
Gambar 31. Lavatory/Pemakai Berkursi Roda	54
Gambar 32. Dimensi Keterangan.....	54
Gambar 33. Alternatif Moodboard 1.....	66
Gambar 34. Elemen Dekoratif	67
Gambar 35. Komposisi Warna.....	67
Gambar 36. Komposisi Bentuk.....	68
Gambar 37. Komposisi Material.....	68
Gambar 38. Diagram Matriks	69
Gambar 39. Bubble Diagram	69
Gambar 40. Zoning Aula & Lobby.....	70
Gambar 41. Zoning Ruang Keterampilan & Ruang Pamer	71

Gambar 42. Zoning Wisma Tinggal	72
Gambar 43. Pola Sirkulasi Aula & Lobby	73
Gambar 44. Pola Sirkulasi Ruang Keterampilan & Ruang Pamer.....	74
Gambar 45. Pola Sirkulasi Wisma Tinggal.....	75
Gambar 46. Layout Alternatif 1 Aula & Lobby.....	76
Gambar 47. Layout Alternatif 2 Aula & Lobby.....	77
Gambar 48. Layout Alternatif 1 Ruang Keterampilan & Ruang Pamer	78
Gambar 49. Layout Alternatif 2 Ruang Keterampilan & Ruang Pamer	79
Gambar 50. Layout Alternatif 1 Wisma Tinggal	80
Gambar 51. Layout Alternatif 2 Wisma Tinggal	81
Gambar 52. Rencana Lantai.....	82
Gambar 53. Rencana Dinding.....	83
Gambar 54. Rencana Plafon	83
Gambar 55. Alternatif Sofa 1	84
Gambar 56. Alternatif Sofa 2.....	84
Gambar 57. Dinning Chair 1	84
Gambar 58. Dinning Chair 2	84
Gambar 59. Alternatif Nakas 1	85
Gambar 60. Alternatif Nakas 2	85
Gambar 61. Lavatory Caninet 1	85
Gambar 62. Lavatory Caninet 2	85
Gambar 63. Coffee Table 1	86
Gambar 64. Coffee Table 2	86
Gambar 65. Alter Bookshelf 1	86
Gambar 66. Alter Bookshelf 2	86
Gambar 67. Hand Railing 1	87
Gambar 68. Hand Railing 2	87
Gambar 69. Alternatif Bedroom 1	87
Gambar 70. Alternatif Bedroom 2	87
Gambar 71. Alter Kitchen Set 1	88
Gambar 72. Alter Kitchen Set 2	88
Gambar 73. Rencana ME Aula	100
Gambar 74. Rencana ME R. Keterampilan.....	101
Gambar 75. Rencana ME Wisma.....	102
Gambar 76. Axonometri Aula.....	104
Gambar 77. Prespektif Stage.....	104
Gambar 78. Prespektif Lobby	105
Gambar 79. Prespektif Waiting Area.....	105
Gambar 80. Prespektif Audience	106
Gambar 81. Prespektif Aula.....	106
Gambar 82. Axonometri Ruang Keterampilan	107
Gambar 83. Prespektif Keterampilan.....	107
Gambar 84. Prespektif Ruang Pamer	108
Gambar 85. Prespektif Ruang Penyimpanan	108
Gambar 86. Axonometri Wisma	109
Gambar 87. Prespektif Living Room	109

Gambar 88. Prespektif Kitchen.....	110
Gambar 89. Prespektif Mobilitas	110
Gambar 90. Prespektif Bedroom.....	111
Gambar 91. Prespektif Bathroom.....	111
Gambar 92. Aula Layout Plan	112
Gambar 93. Keterampilan Layout Plan.....	113
Gambar 94. Wisma Layout Plan.....	114
Gambar 95. Detail Elemen Estetis	115
Gambar 96. Detail Elemen Estetis	115
Gambar 97. Detail Elemen Estetis	115
Gambar 98. Fasad	124
Gambar 99. Fasad	125
Gambar 100. Aula & R. Keterampilan	126
Gambar 101. Fasad Wisma	127
Gambar 102. Living Room	128
Gambar 103. Bedroom & Dinning Room.....	129
Gambar 104. Area Cuci	130
Gambar 105. Denah Tapak	131
Gambar 106. Sketsa Proses Desain.....	132
Gambar 107. Sketsa Final Desain.....	133
Gambar 108. Aula.....	134
Gambar 109. Ruang Keterampilan.....	134
Gambar 110. Ruang Keterampilan.....	135
Gambar 111. Material Board	136
Gambar 112. Poster Presentasi 1.....	137
Gambar 113. Poster Presentasi 2.....	138
Gambar 114. Poster Presentasi 3.....	139
Gambar 115. Leaflet Presentasi 1	140
Gambar 116. Leaflet Presentasi 2	140

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fungsi dan Pemakaian Ruang BPSTW Budi Luhur	27
Tabel 2.2 Data Fisik dan Non Fisik	30
Tabel 2.3 Jenis Ruang dalam PSTW.....	41
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan & Kriteria	55
Tabel 3.1 Analisis Permasalahan dalam BPSTW Budi Luhur Yogyakarta	60
Tabel 3.2 Analisis Berdasarkan Permasalahan Ruang.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menua adalah hal yang wajar dan alamiah. Setiap manusia yang lahir akan mengalami penuaan. Dampaknya, setiap tahun jumlah penduduk lanjut usia (lansia) meningkat. Indonesia diperkirakan akan mengalami ledakan populasi lansia pada dua dekade awal abad ke-21. Peningkatan jumlah penduduk lansia di Indonesia merupakan salah satu dampak dari keberhasilan pembangunan di bidang kesehatan. Namun, peningkatan jumlah penduduk lansia tidak diimbangi dengan banyaknya tempat, ruang, maupun fasilitas yang tersedia untuk para lansia. Tempat tinggal yang harusnya menyediakan tempat, ruang, maupun fasilitas khusus bagi lansia kurang memadai, mengingat bahwa lansia mengalami penurunan kondisi kesehatan akibat proses penuaan sehingga dibutuhkan pula fasilitas yang mendukung.

Lansia kerap kali dianggap sebagai beban keluarga dan dinilai tidak produktif. Realitas menunjukkan, lansia Indonesia bukan lansia mandiri sehingga kecil kemungkinan bagi para lansia untuk dapat hidup sendiri tanpa bantuan dari orang lain, terutama pada lansia yang mengalami penurunan daya ingat. Di tambah dengan berkembangnya kehidupan keluarga masyarakat kota yang cenderung memikirkan diri mereka sendiri. Pola aktivitas yang terlalu padat dan sikap individualisme tinggi inilah yang membuat para lansia kurang mendapat perhatian dari pihak keluarga. Hal ini yang menyebabkan banyak penduduk lansia mulai ditinggalkan bahkan dipisahkan dari kehidupan keluarganya. Di samping itu, banyak juga lansia yang tidak memiliki sanak saudara (terlantar). Masyarakat kota yang memiliki aktivitas padat memilih untuk menitipkan para lansia di lembaga kesejahteraan sosial khusus usia lanjut.

Sebagian besar lansia di Indonesia, sebanyak 13,97% bermukim di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Empat provinsi dengan jumlah lansia tertinggi adalah Jawa Tengah (12,92%), Jawa Timur (12,54%), Bali (10,96%), dan Sulawesi Utara (10,73%). Hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas, 2016). Di antara empat provinsi tersebut, Yogyakarta menduduki peringkat pertama sebagai kota yang paling banyak dihuni oleh lansia. Yogyakarta adalah rumah bagi para lansia. Perhatian terhadap golongan lansia ditunjukkan melalui berbagai hal, salah satunya Sekolah Lansia Imogiri Bantul yaitu Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha Budi Luhur Yogyakarta.

Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha (BPSTW) Budi Luhur Yogyakarta adalah panti sosial yang mempunyai tugas memberikan bimbingan dan pelayanan bagi lanjut usia terlantar agar dapat hidup secara baik dan terawat dalam kehidupan masyarakat, baik yang berada di dalam panti maupun yang berada di luar panti. BPSTW berperan sebagai lembaga pelayanan sosial lanjut usia berbasis panti yang dimiliki pemerintah, memiliki berbagai sumber daya, dan kegiatan pelayanan yang mengantisipasi dan merespon kebutuhan lanjut usia yang terus meningkat. Ruang yang terdapat dalam BPSTW Budi Luhur amat beragam dan cukup memfasilitasi kegiatan lansia. Sayangnya, pengorganisasian ruang dan juga standarisasi furniturnya masih kurang memadai untuk para lansia. Tidak ada fasilitas ruang berkumpul membuat para lansia sering berada di depan teras wisma masing-masing. Terkadang juga berada di sekitar halaman depan panti sehingga diperlukan ruang berkumpul untuk para lansia.

Balai sosial yang merupakan wadah bagi para lansia dari berbagai tempat, latar belakang, dan kondisi kesehatan yang berbeda berkumpul menjadi satu. Latar belakang yang berbeda-beda pasti menimbulkan banyak permasalahan ruang. Tempat tinggal yang aman dan nyaman sangat diperlukan untuk menunjang kehidupan lansia. Kepemilikan tempat tinggal juga menjadi salah satu gambaran kesejahteraan penduduk lansia. Serta dibutuhkan penanganan pengolahan organisasi ruang yang tepat agar mempermudah kegiatan sehari-hari para lansia. Fasilitas yang ada juga tidak diperhatikan, seperti ruang berkumpul yang memiliki set gamelan dan ruang keterampilan.

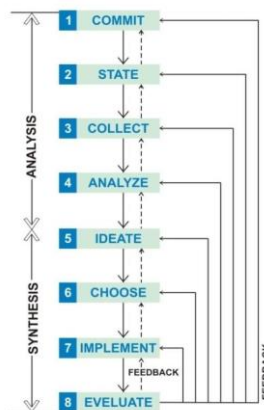
Di samping pengolahan struktur organisasi ruang, hal yang harus diperhatikan adalah keamanan furniture yang terdapat di setiap sudut ruang. Detail dari setiap ruangan dan setiap furnitur harus sangat diperhatikan demi kenyamanan para penghuni. Lansia dengan kondisi fisik dan penurunan daya ingat yang semakin hari semakin menurun memerlukan tatanan desain yang terstruktur dan ergonomis. Banyaknya permasalahan yang muncul dari pengguna yang sebagian besar merupakan para lansia, membuat penulis tertarik mengangkat objek perancangan di Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha (BPSTW) Budi Luhur Yogyakarta.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang digunakan pada BPSTW Budi luhur adalah metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer, proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis. Tahapan ini membahas masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahapan yang kedua adalah sintesis. Pada tahap ini, desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.

Perancangan interior BPSTW Budi Luhur Yogyakarta menggunakan pola pikir dengan dua tahap, yaitu analisis yang merupakan tahap *programming* dan sintesa yang merupakan tahap *designing*. Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisis dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, nonfisik, litelatur, serta berbagai data lainnya yang mendukung. Kemudian, setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap *designing*. Pada tahap ini, mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai.



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Kilmer, 1992)

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan (Gambar 1) dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut. Tahapannya adalah sebagai berikut:

a. *Commit*

Merupakan tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini, perancang mengajukan surat izin *survey* kepada dinas sosial untuk menjadikan Balai Pelayanan Sosial Budi Luhur Yogyakarta sebagai objek perancangan tugas akhir.

b. *State*

Tahap ini merupakan tahap mendefinisikan masalah. Pada tahap ini, perancang membuat latar belakang perancangan.

c. *Collect*

Merupakan tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini, perancang melakukan *survey* lapangan didampingi oleh ketua BPSTW dan mendapat beberapa data-data fisik yang dibutuhkan. Selain itu, perancang juga mengumpulkan beberapa data nonfisik dan literatur melalui media internet dan buku.

d. *Analyze*

Merupakan tahap menganalisis masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.

e. *Ideate*

Tahap ini merupakan tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada proses ini, perancang membuat alternatif desain melalui gambar dari media internet sebagai acuan desain dan gambar sketsa-sketsa ide perancangan.

f. *Choose*

Choose adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Pada tahap ini, perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang telah ditetapkan.

g. *Implement*

Merupakan tahap menyalurkan ide melalui penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung. Pada tahap ini, perancang membuat visualisasi 3D secara digital maupun manual, presentasi *power point*, dan *animasi*.

h. *Evaluate*

Merupakan tahap meninjau kembali desain yang telah dihasilkan. Pada tahap ini, perancang membuat revisi desain yang telah ditinjau dan kemudian membuat gambar kerja desain yang sudah pasti.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

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:

a) *Prioritization*.

Dengan membuat *time schedule* dan *priority list*.

b) *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 akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan biasanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?”

“Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

“Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

a) *Checklist*

Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.

b) *Perception List*

Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “Nonahli” mengenai permasalahan yang ada.

c) *Visual Diagrams.*

Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang didapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, dan ekonomi).

3) *Collect (Gather the Facts)*

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan *survey*. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

a. *Interviews* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung).

b. *Survey* pengguna.

c. Mencari referensi dari proyek yang serupa.

4) *Analyze*

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisis masalah:

- a. *Conceptual Sketches*
- b. *Matrix*
- c. *Categorization*

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

a) *Drawing Phase*

Mencakup gambar diagram, plan, dan *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *bubble* diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada. Langkah yang dilakukan adalah menggunakan metode perencanaan ruang yang digunakan oleh Mark Karlen.

b) *Concept Statement*

Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide dan *experiment* bentuk berupa *prototype* sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

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:

a) *Personal Judgement.*

Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer memilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan didiskusikan dengan ahli.

b) *Comparative Analysis*

Meskipun metode *personal judgement* efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan 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:

a) *Final design drawings*

Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.

b) *Budgets.*

Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari *over cost* dalam sebuah proyek. Desainer harus membuat estimasi biaya *project*.

c) *Construction drawings*

Gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah *project*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) *Evaluate*

Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

2. *Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan *project* di lapangan.