

# **PERANCANGAN PUSAT PENELITIAN ARKEOLOGI NASIONAL**



**Oleh:  
Rizqi Permata Dewi  
1612042023**

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

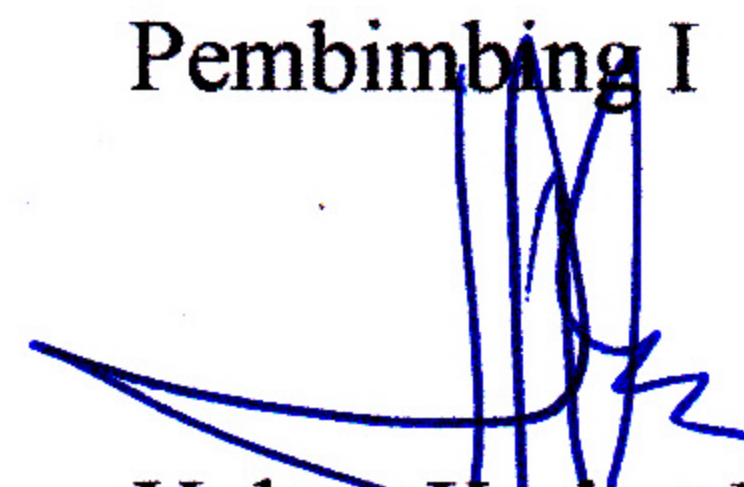


## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PENELITIAN ARKEOLOGI NASIONAL** diajukan oleh Rizqi Permata Dewi, NIM 1612042023, 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 ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

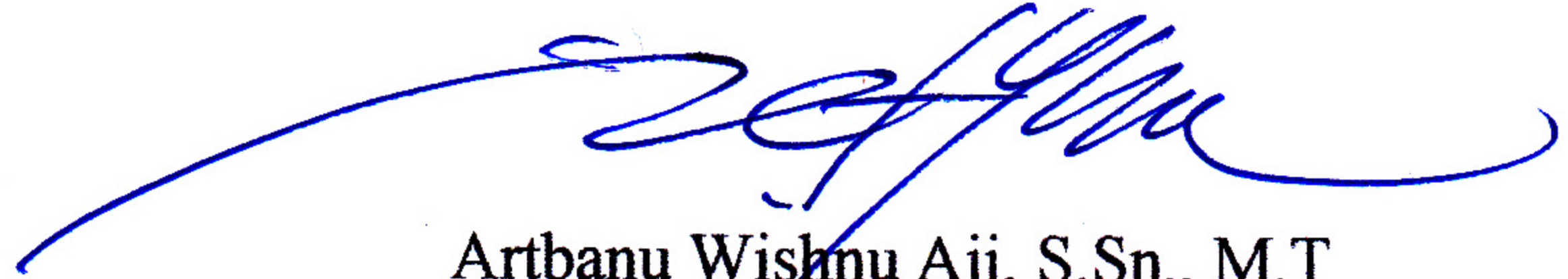
Pembimbing I



Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001/ NIDN.  
0027077005

Pembimbing II



Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002/NIDN.  
0013077402

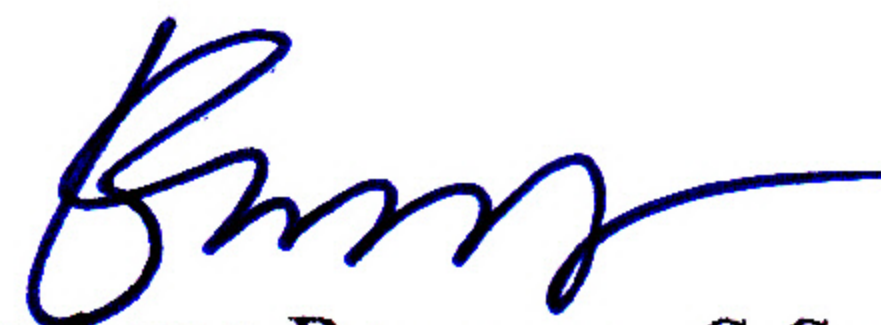
Cognate / Anggota



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

NIP 19790407 200604 1 002/ NIDN.  
0007047904

Ketua Program Studi



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 / NIDN.  
0008116906



## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, 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 ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Ibu sebagai orang tua satu-satunya dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
3. Yth. Ibu Yulyta Kodrat, S.T., MT. dan Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Bapak Frandus selaku perwakilan dari Pusat Penelitian Arkeologi Nasional atas izin survei dan data-data yang diberikan.
9. Bapak Sutisna, Dian Fitriani & Puteri Stella ( PT. Desigram Reka Matra) yang telah membuka jalan dan memberikan informasi dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
11. Teman-teman seperjuangan bimbingan
12. Andrawan Adhitya Nugraha, Fransisca Kumala, Ridwan Ashari, yang sudah bertukar pikiran, memberikan informasi dan membantu dalam proses perancangan ini.
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, ... Juli 2020

Penulis

Rizqi Permata Dewi

## ABSTRAK

Pusat Penelitian Arkeologi Nasional ( ARKENAS) yang berlokasi di Jakarta ini merupakan Lembaga yang mewadahi penemuan Arkeologi yang dinaungi oleh KEMENDIKBUD, dan pusat dari lembaga arkeologi (balai Arkeologi) yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Pusat Penelitian Arkeologi Nasional merupakan lembaga paling vital di lingkup Arkeologi karena selain mengelola arkeologi Indonesia juga sebagai garda terdepan dalam menjalin kerja sama dengan negara asing. Selain itu, gedung ini tidak hanya berfungsi sebagai kantor namun juga tempat yang terbilang sering dikunjungi oleh masyarakat umum untuk menambah edukasi karena terdapat pameran koleksi arkeologi serta acara diskusi setiap bulan nya. Namun, pada kenyataannya eksisting dari lembaga ini sudah terlihat usang dan kurang menunjang kegiatan tersebut. Maka dari itu perlu dilakukan renovasi untuk meningkatkan citra serta *branding* dari ARKENAS ini sendiri. “*Wonderful Story of Local Wisdom*” merupakan konsep perancangan yang dirasa dapat memecahkan permasalahan pada gedung ini. Dengan mengusung gaya minimalis yang sesuai dengan *fast paced lifestyle* ibu kota namun tetap memberikan sentuhan kearifan lokal untuk meningkatkan citra dan *branding*.

***Kata Kunci : kearifan lokal, minimalis, citra***

## **ABSTRACT**

*The National Archaeological Research Center (ARKENAS) located in Jakarta is an institution that hosts the archaeological discoveries shaded by the KEMENDIKBUD, and the center of the Archaeological Institute (Archaeological hall) scattered in various regions in Indonesia. The National Archaeological Research Center is the most vital institution in the archeological sphere because in addition to managing Indonesia's archaeology also as a leading guard in establishing cooperation with foreign countries. In addition, this building not only serves as an office but also a place that is often frequented by the general public to add to education because there is an exhibition of archaeological collections and discussion events every month. However, in fact the existence of this institution has been seen obsolete and less support the activity. Therefore, it needs renovation to improve the image and branding of ARKENAS itself. "Wonderful Story of Local Wisdom" is a design concept that can solve problems in this building. By carrying a minimalist style that corresponds to the fast paced lifestyle of the capital but still give a touch of local wisdom to improve the image and branding.*

**Keywords: local wisdom, minimalism, image**

## Daftar Isi

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>II</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>IV</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>V</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>VIII</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>XII</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Metode Desain</b> .....	<b>3</b>
1. Proses desain .....	3
2. Metode desain .....	4
<b>BAB 2</b> .....	<b>7</b>
<b>PRA DESAIN</b> .....	<b>7</b>
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>7</b>
1. Tinjauan pustaka umum .....	7
2. Tinjauan Khusus .....	9
<b>B. Program Desain</b> .....	<b>10</b>
1. Tujuan .....	10
2. Fokus & sasaran .....	10
3. Data .....	10
4. Daftar Kebutuhan Ruang.....	43
<b>BAB 3</b> .....	<b>49</b>
<b>PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN</b> .....	<b>49</b>
<b>A. Pernyataan Masalah</b> .....	<b>49</b>
<b>B. Ide Solusi Desain</b> .....	<b>50</b>
1. <i>Brainstorming</i> .....	50

<b>BAB 4 .....</b>	<b>61</b>
<b>PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>61</b>
<b>A. Alternatif desain .....</b>	<b>61</b>
1. Alternatif estetika ruang .....	61
2. Alternatif Penataan Ruang .....	72
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	81
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	88
5. Tata Kondisi Ruang.....	89
<b>B. Evaluasi Pemilihan Desain .....</b>	<b>91</b>
<b>C. Hasil Desain .....</b>	<b>92</b>
1. <i>Render</i> Perspektif .....	92
<b>BAB 5 .....</b>	<b>101</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>101</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>101</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>102</b>
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>103</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>106</b>



## Daftar Gambar

Gambar 1. 1 <i>Graphic 7 stage</i> menurut Gavin Ambrose Paul Harris .....	4
Gambar 2 . 1 Logo Pusat Penelitian Arkeologi Nasional .....	11
Gambar 2 . 2 <i>Site</i> lokasi proyek .....	12
Gambar 2 . 3 Struktur organisasi ARKENAS.....	14
Gambar 2 . 4 <i>Chart</i> pencahayaan.....	20
Gambar 2 . 5 <i>Chart</i> penghawaan.....	21
Gambar 2 . 6 <i>Chart</i> akustik.....	22
Gambar 2 . 7 Letak <i>site</i> proyek dan area sekitarnya .....	22
Gambar 2 . 8 Foto pintu samping gedung A .....	23
Gambar 2 . 9 Foto tampak samping gedung A .....	23
Gambar 2 . 10 Foto tampak bagian depan gedung A.....	23
Gambar 2 . 11 Lintas matahari.....	24
Gambar 2 . 12 Arah cahaya masuk .....	24
Gambar 2 . 13 Arah angin.....	25
Gambar 2 . 14 Denah eksisting ARKENAS lantai 1 .....	25
Gambar 2 . 15 Denah eksisting ARKENAS lantai 2 .....	26
Gambar 2 . 16 Denah eksisting ARKENAS lantai 3 .....	26
Gambar 2 . 17 <i>Zoning</i> lantai 1.....	27
Gambar 2 . 18 <i>Zoning</i> lantai 2.....	27
Gambar 2 . 19 <i>Zoning</i> lantai 3.....	28
Gambar 2 . 20 <i>Lobby</i> ARKENAS .....	30
Gambar 2 . 21 Ruang arsip & ensiklopedi ARKENAS .....	30
Gambar 2 . 22 Kantor TU ARKENAS .....	31
Gambar 2 . 23 Kantor staf kepegawaian ARKENAS .....	31
Gambar 2 . 24 Kantor Kabag TU ARKENAS .....	32
Gambar 2 . 25 Kantor peneliti ARKENAS.....	32
Gambar 2 . 26 Kantor Kepala pusat ARKENAS .....	33
Gambar 2 . 27 Ruang pameran koleksi artefak ARKENAS .....	33
Gambar 2 . 28 Ruang rapat besar ARKENAS .....	33
Gambar 2 . 29 Ruang artefak ARKENAS .....	34
Gambar 2 . 30 <i>Storage</i> penyimpanan data ARKENAS .....	34
Gambar 2 . 31 <i>Storage</i> penyimpanan data ARKENAS .....	34

Gambar 2 . 32 Toilet lantai 1 ARKENAS.....	35
Gambar 2 . 33 Ergonomi kantor pribadi .....	37
Gambar 2 . 34 Ergonomi kantor pribadi .....	37
Gambar 2 . 35 Ergonomi kantor publik .....	38
Gambar 2 . 36 Ergonomi kantor publik .....	38
Gambar 2 . 37 Ergonomi kantor publik .....	39
Gambar 2 . 38 Contoh <i>storage</i> dinamis/ <i>movable</i> .....	40
Gambar 2 . 39 Ergonomi penyimpanan pengarsipan.....	40
Gambar 2 . 40 Ergonomi penyimpanan pengarsipan 2.....	41
Gambar 2 . 41 Bidang pandangan optimal.....	42
Gambar 2 . 42 Bidang pandangan optimal 2.....	42
Gambar 3 . 1 Mindmap .....	51
Gambar 3 . 2 <i>Goals factual</i> .....	51
Gambar 3 . 3 Partisi kantor sebelumnya .....	52
Gambar 3 . 4 Penerapan sistem <i>semi open</i> .....	52
Gambar 3 . 5 Hirarki kepegawaian .....	53
Gambar 3 . 6 Penempatan area <i>breakout</i> .....	53
Gambar 3 . 7 Tabel kebutuhan .....	54
Gambar 3 . 8 Ergonomi meja kerja .....	54
Gambar 3 . 9 Gambar <i>storage</i> .....	55
Gambar 3 . 10 Ketentuan interior yang <i>dust-free</i> .....	55
Gambar 3 . 11 <i>Zoning</i> berdasarkan arsitektur <i>vernacular</i> .....	57
Gambar 3 . 12 Menciptakan efek dramatis pada objek ide solusi.....	59
Gambar 3 . 13 Jarak pandang pada papan informasi ide solusi .....	59
Gambar 3 . 14 Jarak pandang untuk objek prasasti ide solusi .....	59
Gambar 4. 1 Alternatif 1 .....	61
Gambar 4. 2 Alternatif 2 .....	62
Gambar 4. 3 Gaya desain .....	62
Gambar 4. 4 Denah rumah panjang .....	65
Gambar 4. 5 Denah rumah gadang.....	66
Gambar 4. 6 Arca ganesha perlambang pendidikan.....	67
Gambar 4. 7 Koleksi artefak ARKENAS .....	67
Gambar 4. 8 Koleksi artefak arca ARKENAS.....	68
Gambar 4. 9 Skema warna .....	69

Gambar 4. 10 Transformasi bentuk dari arca ganesha.....	70
Gambar 4. 11 Penerapan <i>pattern</i> pada elemen dekoratif.....	70
Gambar 4. 12 Skema material.....	71
Gambar 4. 13 Diagram <i>Matrix</i> Lantai 1.....	72
Gambar 4. 14 Diagram <i>matrix</i> lantai 2.....	72
Gambar 4. 15 Diagram <i>matrix</i> lantai 3.....	73
Gambar 4. 16 Diagram <i>bubble</i> lantai 1.....	73
Gambar 4. 17 Diagram <i>bubble</i> lantai 2.....	73
Gambar 4. 18 Diagram <i>bubble</i> lantai 3.....	74
Gambar 4. 19 <i>Bubble plan</i> lantai 1.....	74
Gambar 4. 20 <i>Bubble plan</i> lantai 2.....	74
Gambar 4. 21 <i>Bubble plan</i> lantai 3.....	75
Gambar 4. 22 <i>Bubble plan</i> lantai 1 alternatif 2.....	75
Gambar 4. 23 <i>Bubble plan</i> lantai 2 alternatif 2.....	75
Gambar 4. 24 <i>Bubble plan</i> lantai 3 alternatif 2.....	76
Gambar 4. 25 <i>Zoning</i> lantai 1 alternatif 1.....	76
Gambar 4. 26 <i>Zoning</i> lantai 2 alternatif 1.....	76
Gambar 4. 27 <i>Zoning</i> lantai 3 alternatif 1.....	77
Gambar 4. 28 <i>Zoning</i> lantai 1 alternatif 2.....	77
Gambar 4. 29 <i>Zoning</i> lantai 2 alternatif 2.....	77
Gambar 4. 30 <i>Zoning</i> lantai 3 alternatif 2.....	78
Gambar 4. 31 Sirkulasi lantai 1.....	78
Gambar 4. 32 Sirkulasi lantai 2.....	78
Gambar 4. 33 Sirkulasi Lantai 3.....	79
Gambar 4. 34 Alternatif 1 <i>layout</i> lantai 1.....	79
Gambar 4. 35 Alternatif 1 <i>layout</i> lantai 2.....	80
Gambar 4. 36 Alternatif 1 <i>layout</i> lantai 3.....	80
Gambar 4. 37 Alternatif 2 <i>layout</i> lantai 1.....	80
Gambar 4. 38 Alternatif 2 <i>layout</i> lantai 2.....	81
Gambar 4. 39 Alternatif 2 <i>layout</i> lantai 3.....	81
Gambar 4. 40 <i>Floor plan</i> lantai 1.....	83
Gambar 4. 41 <i>Floor plan</i> lantai 2.....	83
Gambar 4. 42 <i>Floor plan</i> lantai 1.....	83
Gambar 4. 43 Dinding akustik.....	85



Gambar 4. 44 <i>Divider pattern</i> ganesha & displai foto.....	86
Gambar 4. 45 Displai foto.....	86
Gambar 4. 46 <i>Ceiling plan</i> lantai 1 .....	87
Gambar 4. 47 <i>Ceiling plan</i> lantai 2 .....	87
Gambar 4. 48 <i>Ceiling plan</i> lantai 3 .....	87
Gambar 4. 49 <i>Loose furniture</i> .....	88
Gambar 4. 50 <i>Custom furniture</i> .....	88
Gambar 4. 51 <i>Equipment</i> .....	89
Gambar 4. 52 Penghawaan menggunakan AC.....	91
Gambar 4. 53 Resepsionis.....	92
Gambar 4. 54 <i>Lobby</i> .....	92
Gambar 4. 55 <i>Lounge</i> .....	93
Gambar 4. 56 Area pameran .....	93
Gambar 4. 57 Area pameran .....	94
Gambar 4. 58 Area pameran & <i>lounge</i> .....	95
Gambar 4. 59 Ruang rapat besar soejono.....	96
Gambar 4. 60 Ruang sekretaris .....	96
Gambar 4. 61 Ruang kepala pusat .....	96
Gambar 4. 61 Ruang kepala pusat .....	97
Gambar 4. 62 Kantor kemitraan asing .....	97
Gambar 4. 63 Kantor peneliti utama .....	98
Gambar 4. 64 <i>Breakout area</i> .....	98
Gambar 4. 65 <i>Breakout / meeting area</i> .....	98
Gambar 4. 66 Kantor peneliti muda.....	99
Gambar 4. 67 Kantor peneliti madya .....	99
Gambar 4. 68 Kantor peneliti pertama.....	99
Gambar 4. 69 Kantor kepala bidang .....	100
Gambar 4. 70 Kantor staf .....	100

## Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Fungsi dan penggunaan ruang lantai 1.....	14
Tabel 2. 2 Fungsi dan penggunaan ruang lantai 2.....	15
Tabel 2. 3 Fungsi dan penggunaan ruang lantai 1.....	16
Tabel 2. 4 Data luas lingkup perencanaan .....	28
Tabel 2. 5 Hubungan antar ruang lantai 1 .....	35
Tabel 2. 6 Hubungan antar ruang lantai 2 .....	36
Tabel 2. 7 Hubungan antar ruang lantai 3 .....	36
Tabel 2. 8 Daftar kebutuhan ruang lantai 1 .....	43
Tabel 2. 9 Daftar kebutuhan ruang lantai 2.....	45
Tabel 3. 1 Ide solusi .....	52
Tabel 3. 2 Ide solusi kantor .....	53
Tabel 3. 3 Ide solusi .....	54
Tabel 3. 4 Ide solusi ide solusi.....	56
Tabel 3. 5 Ide solusi .....	57
Tabel 3. 6 Ide solusi .....	57
Tabel 3. 7 Ide solusi .....	60
Tabel 4. 1 Spesifikasi <i>floor plan</i> .....	82
Tabel 4. 2 Spesifikasi dinding.....	84
Tabel 4. 3 Spesifikasi lampu .....	89
Tabel 4. 4 Spesifikasi lampu .....	90
Tabel 4. 5 Spesifikasi AC .....	91

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang begitu beragam. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian terhadap artefak yang ditemukan oleh para arkeolog. Beberapa contoh penemuan arkeologi yaitu candi Borobudur, Prambanan, Prasasti, relief, dll. Dari hasil penemuan tersebut para peneliti bisa mendapatkan informasi mengenai kehidupan dan kebudayaan leluhur kita pada masa itu. Lalu apa dampak penting nya Arkeologi bagi masyarakat? Arkeologi dapat menyajikan ilmu yang berguna untuk membangun cara pandang publik soal kesejatan bangsa yang lahir dari keutuhan akar budaya masyarakat pada masa lampau.

Di Indonesia sendiri terdapat berbagai lembaga yang mewadahi penemuan Arkeologi yang dinaungi oleh KEMENDIKBUD, dan pusat dari lembaga arkeologi (balai Arkeologi) yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia yaitu Pusat Penelitian Arkeologi Nasional ( ARKENAS) yang berlokasi di Jakarta. Instansi ini memiliki sejarah panjang dari zaman pemerintahan Kolonial Belanda sampai reformasi, dan disertai dengan reorganisasi serta pemindahan organisasi induk berkali-kali. Nama-nama lembaga ini yaitu *Comissie in Nederlandsch Indie voor Oudheidkundige Onderzoek op Java en Madoera*, *Oudheidkundige Dienst in Nederlandsch-Indie*, Kantor Urusan Barang-Barang Purbakala, Bahagian Purbakala Jawatan Kebudayaan, Dinas Purbakala, Dinas Purbakala dan Peninggalan Nasional (DPPN), Lembaga Purbakala dan Peninggalan Nasional (LPPN), Pusat Penelitian Purbakala dan Peninggalan Nasional (P3N), Pusat Penelitian Arkeologi Nasional (Puslit Arkenas), Pusat Arkeologi, Asisten Deputi Urusan Arkeologi Nasional dan kembali lagi menjadi Pusat Penelitian Arkeologi Nasional sampai saat ini.

Pusat Penelitian Arkeologi Nasional berlokasi di Jl. Raya Condet Pejaten no. 4, Pasar Minggu, Jakarta Selatan . terdapat 3 gedung yaitu gedung A sebagai kantor tempat bekerja para staff dan peneliti, gedung B, serta gedung C sebagai Rumah Peradaban yaitu tempat untuk memamerkan koleksi arkeologi, literturnya,



serta adanya ruang audio visual. Gedung C dikhususkan untuk masyarakat umum, sedangkan Gedung A dan B diperuntukan untuk para staf dan peneliti. Pada kali ini yang akan di redesain adalah bagian Gedung A.

Arsitektur dari Gedung A cenderung modern namun tetap memiliki sentuhan kebudayaan terlihat dari bagian atap nya yang tampak seperti atap bangunan rumah adat. Pada bagian depan terdapat patung pada railing tangga nya. Lobi dari Gedung A masih dalam kondisi yang bagus dan cukup estetik. Pada lobi ini memamerkan beberapa penemuan arkeologi Indonesia. Ada pula ruangan tempat penyimpanan artefak dan arsip, khusus untuk artefak pihak klien telah membuat *storage yang movable* namun masih dalam tahap pengembangan. Untuk interior ruang artefak dan arsip terbilang sudah sangat usang dengan lantai yang kondisinya sudah penuh bercak. Lantai 1 ini mayoritas diisi dengan kantor-kantor bagian Tata Usaha. Sedangkan di lantai 2 terdapat ruang kepala pusat, ruang pameran, area staf bidang pendayagunaan, ruang rapat besar dan beberapa ruang rapat kecil. Tempat kerja atau ruangan peneliti terdapat di lantai 3 bersama dengan staf fasilitas penelitian yang menangani riset. Kondisi interior nya tampak sudah ketinggalan jaman, selain itu ruang Peneliti tampak begitu tertutup, disekat oleh partisi sehingga menimbulkan kesan individualis yang dirasa kurang tepat untuk lingkungan kerja yang membutuhkan koordinasi antar satu sama lainnya.

Gedung A di Pusat Penelitian Arkeologi Nasional ini menarik untuk diangkat sebagai obyek karena tempat ini merupakan wadah dari pergerakan arkeologi yang ada di Indonesia, dimana semua situs sejarah serta artefak peninggalan kuno dapat kita nikmati berkat kinerja para staf dan peneliti yang ada di tempat ini. Selain itu, ada pula area pameran peninggalan sejarah yang sangat menarik. Dilihat dari kondisi eksisting dan pemaparan mengenai fungsi gedung ini, ada beberapa hal yang dapat diasumsikan menjadi masalah, yaitu gedung ini kurang merepresentasikan unsur budaya Indonesia. Mengingat ARKENAS biasanya mengadakan kerjasama dengan negara asing atau hanya sekedar ada peneliti dari luar negeri menggunakan fasilitas di ARKENAS untuk penelitiannya, maka dirasa perlu untuk memberikan citra arkeologi dan kebudayaan Indonesia agar memberikan kesan yang menarik untuk para tamu dan juga para pekerjanya. Keadaan eksisting ruangan di Gedung A ini tampaknya kurang mengakomodir kegiatan *user* nya

dengan baik. Selain itu, keadaan ruang kerja yang berantakan akan mengakibatkan stres terhadap pegawainya. Keadaan psikologi seseorang akan berdampak terhadap sikap dan perilakunya, tak terkecuali kinerjanya. Oleh karena itu, maka tepat rasanya me-redesain kantor ini guna memberikan citra budaya Indonesia yang identik, juga suasana baru lingkungan kerja yang dapat mengakomodasi kegiatan dengan baik sehingga akan memberikan kenyamanan secara fisik dan psikis para *user* nya. Tentu saja akan berdampak positif pada produktivitas kerja para staf dan peneliti.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses desain**

Metode yang digunakan pada perancangan Pusat Penelitian Arkeologi Nasional adalah menggunakan proses desain dari Gavin Ambrose & Paul Harris dalam bukunya "*Basic Design 08: Design Thinking*" yang menyatakan bahwa proses desain dapat diidentifikasi dengan 7 tahap yaitu :

#### **a. Define**

Permasalahan desain dan target *audience* perlu di definisikan dengan cara memahami permasalahan dan kendala yang dapat memberikan solusi yang tepat untuk dikembangkan. Tahap ini menentukan apa yang penting untuk proyek agar berhasil.

#### **b. Research**

Pada tahap ini dilakukan review informasi yang didapatkan misalnya dari sejarah masalah desain, pengamatan, wawancara yang diawali dengan opini, serta mengidentifikasi potensi rintangan.

#### **c. Ideate**

Tahap ini mengidentifikasi keinginan, motivasi dan kebutuhan pengguna, dan ide yang dihasilkan untuk memenuhi ini, mungkin melalui *Brainstorming*.

#### ***d. Prototyping***

Melihat penyelesaian atau hasil pengerjaan dari ideasi yang disajikan kepada kelompok pengguna dan *stakeholder*, sebelum dipresentasikan kepada klien.

#### ***e. Selection***

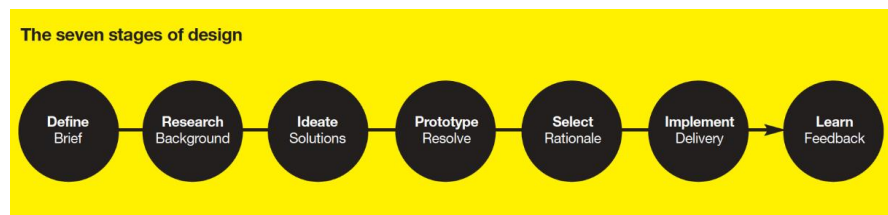
Meninjau solusi yang telah diusulkan, dikaitkan dengan *brief* desain secara objektif. Beberapa solusi mungkin praktis tetapi mungkin bukanlah solusi terbaik.

#### ***f. Implementation***

Hasil perkembangan desain yang sudah *final* dan di berikan ke klien

#### ***g. Learning***

Membantu desainer untuk meningkatkan performa mereka. Untuk alasan ini, desainer harus mencari *feedback* dari klien dan target *audience* atau pengguna dan menentukan apakah solusi ini sesuai dengan tujuan *brief*. Hal ini mungkin akan membuat desainer lebih berkembang di masa depan.



Gambar 1. 1 *Graphic 7 stage* menurut Gavin Ambrose Paul Harris  
( Sumber : Tang , 2017)

## **2. Metode desain**

### **a. Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah**

- ***Define***

Mengetahui latar belakang dari objek yang akan dirancang, kemudian dipelajari permasalahan apa saja yang terdapat pada objek yang memang memerlukan pemecahan lewat desain. Memahami permasalahan tersebut sehingga dapat menentukan tujuan dan manfaat dari perancangan



- **Research**

Pada tahap ini perlu dilakukan pencarian informasi tentang *site* baik dari sejarahnya maupun dari survei lapangan. Pada saat survei lapangan yang akan diamati adalah kondisi bangunan, aspek pencahayaan, kebisingan, lingkungan sekitar, akses, dan zonasi. Selain itu mengetahui kebiasaan *user* juga dirasa penting. Ada pula sesi *interview* untuk menggali lebih dalam apa yang sesuai untuk *user*. Melakukan studi literatur mengenai perancangan yang akan dibuat. Setelah itu, melakukan *programming* untuk mempermudah menganalisis masalah dan mempermudah pada saat perancangan.

**b. Metode pencarian ide & pengembangan desain**

- **Ideate**

Setelah mendapatkan data yang lengkap dari hasil survei, akan dilakukan *brainstorming* untuk menemukan alternatif solusi. Pada saat *brainstorming* tidak ada informasi yang tidak berguna sehingga disarankan untuk menumpahkan apapun yang berada di benak perancang mengenai objek perancangan. Setelah itu membuat konsep desain yang sesuai dengan solusi.

- **Prototype**

Membuat alternatif desain (skematik desain) yang terus dikembangkan selama proses perancangan dan terus diperbaiki hingga mencapai desain yang paling baik dan sesuai.

**c. Metode evaluasi pemilihan desain**

- **Select**

Mengkonsultasikan solusi kepada pembimbing kemudian mendapatkan evaluasi hingga mendapatkan desain yang sesuai dan paling baik.

- ***Implement***

Mengimplementasikan solusi desain, diwujudkan menjadi gambar kerja, visual 3D, perspektif manual, animasi, serta maket yang kemudian akan di presentasikan secara verbal dihadapan dosen penguji.

- ***Learn***

Mendapatkan *feedback* mengenai kekurangan dan kelebihan hasil perancangan yang dikemudian hari sebagai pembelajaran untuk mengembangkan performa di masa depan