

**PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN
PENGINAPAN ITEM DENGAN KONSEP
AKULTURASI BUDAYA KOLONIAL DAN
LOKAL SEMARANG**



PERANCANGAN

oleh:

Devi Verina

NIM 1712092023

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

2022

ABSTRAK

Pada 2015, Kota Lama Semarang ditetapkan sebagai *tentative list world heritage site* oleh UNESCO, dimana merupakan *Best Preserved Colonial City*. Pemerintah Semarang juga mempunyai beberapa program merevitalisasi Kawasan Kota Lama Semarang (KKLS), yaitu rencana memfungsikan kembali bangunan-bangunan kuno dengan desain baru yang kontekstual. Dengan adanya program tersebut juga ada inovasi baru di dalamnya, seperti dengan membuat kafe, *co-working*, dan tempat penginapan untuk wisatawan. Kafe dan Penginapan Item merupakan salah satu bangunan cukup baru yang berada di KKLS. Letaknya cukup strategis, berada di persimpangan jalan sehingga sangat cocok untuk dialihfungsikan sebagai *commercial space*. Perubahan desain yang terjadi pada bangunan ini tidak boleh mengganggu visual lingkungan yang ada, sehingga diperlukannya penyesuaian bentuk dan desain dengan lingkungan sekitarnya, dengan mempertahankan sisi historikal pada bentuk bangunan dan menambahkan unsur budaya lokal pada interiornya. Dengan itu, terciptalah akulturasi budaya antara gaya kolonial dengan lokalitas Semarang yang berfokus pada *Warak Ngendhog* yang merupakan ikon dari tradisi *Dug-deran*. *Warak Ngendhog* sebagai simbol yang merepresentasikan keterpaduan sosial yang ditopang oleh tiga etnis penduduknya: Jawa, Cina dan Arab. Karya desain ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data- data, lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang memberikan hasil solusi optimal. Tujuan dari perancangan ini diharapkan Kafe dan Penginapan Item menjadi identitas baru dengan Gaya Eklektik di KKLS, sehingga menarik pengunjung untuk datang dan menginap dalam suasana interior dengan akulturasi budaya kolonial dengan lokalitas Semarang, dan menonjolkan unsur kopi yang merupakan ciri khas dari *Item Company*.

Kata Kunci: Kota Lama Semarang, Akulturasi, *Warak Ngendhog*

ABSTRACT

In 2015, Kota Lama Semarang was designated as a tentative list of world heritage site by UNESCO, which is the Best Preserved Colonial City. The Semarang Government has several programs to revitalize the Kawasan Kota Lama Semarang (KKLS), namely plans to re-function ancient buildings with a new and contextual designs. With this program, there are also a new innovations in it, such as creating cafes, co-workings and inn places for tourists. The Item Cafe and Inn is a new building between 20-30 years located in KKLS. It is strategically located at a crossroad, so it is very suitable to be converted into a commercial space. Design changes should not interfere with the visuals of the existing environment, so it is necessary to adjust the shape and design to the surrounding environment, by

maintaining the historical side of the building shape and adding an achipelago feel to the interior. Then, a cultural acculturation was created between the colonial style and the locality of Semarang which focused on Warak Ngendhog, that is an icon of the Dug-deran tradition. Warak Ngendhog as a symbol that represents social cohesion that is supported by three ethnic groups of the population: Javanese, Chinese and Arabic. This design uses a design method which consists of analysis and synthesis that collects all the data, then processes them into design alternatives that provide optimal solutions. Hope for this design is to become a new identity with Eclectic Style in KKLS, so that will attract visitors to come and stay in an interior atmosphere with an acculturation of colonial culture with Semarang's locality and highlight the coffee element which is the hallmark of Item Company.

Keywords: Kota Lama Semarang, Acculturation, Warak Ngendhog



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN PENGINAPAN ITEM DENGAN KONSEP AKULTURASI BUDAYA KOLONIAL DAN LOKAL SEMARANG
diajukan oleh Devi Verina, NIM 1712092023, Program Studi S-I Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 90221, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

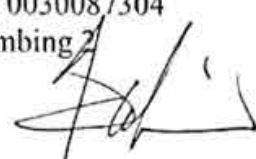
Pembimbing I


Bambang Pramono, M.A

NIP: 19730830 200501 1 001

NIDN: 0030087304

Pembimbing 2


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds

NIP: 19790407 200604 1 002

NIDN: 0007047904

Cognate


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.

NIP: 19590306 199003 1 001

NIDN: 0006035908

Ketua Program Studi


Bambang Pramono, M.A

NIP: 19730830 200501 1 001

NIDN: 0030087304

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP 19770315 200212 1 005

NIDN: 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Baharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001

NIDN: 00081 16906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Verina
NIM : 1712092023
Tahun lulus : 2022
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, 21 Januari 2022



Devi Verina

1712092023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir Perancangan adalah karya yang dihasilkan dari kegiatan penciptaan yang memuat kreativitas gagasan, wujud dan teknik berdasarkan kaidah-kaidah estetika sesuai dengan bidang studi/keahlian yang dipelajari, serta penjelasan sistematis dalam bentuk tulisan. Penyusunan Tugas Akhir Perancangan juga merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain Interior di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama menyusun Tugas Akhir ini, penulis mendapat bimbingan, bantuan, pengetahuan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan segala rahmat, berkah, perlindungan, hidayah, jalan dan kemudahan hingga detik ini
2. Papah Kacin, Mamah Sri, Cheryl dan Cindy yang selalu memberikan doa yang terbaik, semangat dan dukungan
3. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yth. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II dan Yth Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. selaku Cognate yang telah memberikan semangat, nasehat, dorongan, kritik dan saran yang membangun bagi proses penyusunan Tugas Akhir ini
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. selaku Dosen Wali, atas segala nasihat dan bimbingan yang sudah diberikan yang sudah diberikan dari semester satu hingga saat penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini
6. Yth. Martino Dwi Nugroho, M.A. selaku Ketua Jurusan S-1 Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

7. Yth. Seluruh dosen dari program studi desain interior yang telah memberikan banyak bimbingan dan arahan selama penyusunan Tugas Akhir ini
8. Seluruh teman-teman seperjuangan di Dimensi (Desain Interior 2017)
9. Teman-teman yang sudah membantu, memberikan segala dukungan dan semangat selama penyusunan Tugas Akhir, yaitu: Dina, Risti, Nur Afiani, Ulfa, Kenisa, Putty, Dissa, Kharisma, Pita dan teman-teman lainnya
10. Serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Purwokerto, 13 Desember 2021

Penulis,



Devi Verina

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan pustaka tentang objek yang akan didesain.....	8
2. Tinjauan pustaka tentang teori khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan 10	
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	11
1. Tujuan Desain.....	11
2. Sasaran Desain.....	11
3. Data.....	11
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	25
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	29
A. Pernyataan Masalah.....	29
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	29
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	31
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	31
1. <i>Mind Mapping</i>	31
2. Estetika Ruang.....	32
3. Alternatif Penataan Ruang.....	38
4. Furniture Pengisi Ruang.....	43
5. Elemen Pembentuk Ruang.....	46
6. Elemen Dekoratif.....	54
7. Tata Kondisi Ruang.....	59
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	77
C. Hasil Desain.....	78
1. Rendering Perspektif.....	78
2. Layout.....	92
3. Detail Khusus.....	93
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	100
A. Hasil Survey.....	100
B. Sketsa Manual.....	102
1. Sketsa Indoor Cafe Area.....	102
2. Sketsa Indoor Cafe Area.....	102
3. Sketsa Semi Outdoor Area.....	103

4.	Sketsa Superior Room 2 Bed	103
C.	Presentasi Desain	104
1.	Aksonometri.....	104
2.	Skema Bahan	105
3.	Poster	106
4.	Booklet.....	109
D.	Rancangan Anggaran Biaya (RAB).....	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Proses Desain oleh Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer	2
Gambar 2.2. Logo Kafe dan Penginapan Item	11
Gambar 2.3. Site Plan Kafe dan Penginapan Item	13
Gambar 2.4. Fasad Awal Bangunan Kafe dan Penginapan Item	13
Gambar 2.5. Suasana Interior Awal Kafe dan Penginapan Item	14
Gambar 2.6. Layout Lantai 1 Kafe Item	14
Gambar 2.7. Layout Lantai 2 Penginapan Item	15
Gambar 2.8. Potongan A-A'	15
Gambar 2.9. Potongan B-B'	16
Gambar 2.10. Zoning lantai 1 Kafe Item	16
Gambar 2.11. Zoning lantai 2 Penginapan Item	17
Gambar 2.12. Literatur Dimensi Meja Makan	20
Gambar 2.13. Literatur Dimensi Water Closet	21
Gambar 2.14. Literatur Dimensi Area Shower	22
Gambar 2.15. Literatur Dimensi Meja Kerja	22
Gambar 2.16. Literatur Dimensi Meja Resepsionis	23
Gambar 2.17. Literatur Dimensi Area Tempat Tidur	23
Gambar 2.18. Literatur Dimensi Area Tempat Tidur	24
Gambar 4.19. <i>Mind Mapping</i> Kafe dan Penginapan Item	31
Gambar 4.20. Moodboard Kafe dan Penginapan Item	32
Gambar 4.21. Transformasi Bentuk <i>Warak Ngendhog</i>	34
Gambar 4.22. Transformasi Bentuk Gereja Blenduk	35
Gambar 4.23. Transformasi Bentuk Biji Kopi	35
Gambar 4.24. Komposisi Warna	36
Gambar 4.25. Komposisi Material	37
Gambar 4.26. Diagram Matrix	38
Gambar 4.27. Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1	38
Gambar 4.28. Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2	39
Gambar 4.29. Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1	39
Gambar 4.30. Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2	40
Gambar 4.31. Alternatif 1 Layout Lantai 1	40
Gambar 4.32. Alternatif 2 Layout Lantai 1	41
Gambar 4.33. Alternatif 1 Layout Lantai 2	41
Gambar 4.34. Alternatif 2 Layout Lantai 2	42
Gambar 4.35. Dinding 1	46
Gambar 4.36. Dinding 2	46
Gambar 4.37. Dinding 3	47
Gambar 4.38. Rencana Lantai 1 Kafe Item	47
Gambar 4.39. Rencana Lantai 1 Kafe Item	48
Gambar 4.40. Rencana Lantai 1 Kafe Item	49
Gambar 4.41. Rencana Lantai 2 Penginapan Item	49
Gambar 4.42. Rencana Lantai Penginapan Item	50
Gambar 4.43. Rencana Lantai Kamar Penginapan Item	51
Gambar 4.44. Rencana Lantai Kamar Mandi Penginapan Item	51
Gambar 4.45. Rencana Plafon 1	52
Gambar 4.46. Rencana Plafon 1	52
Gambar 4.47. Rencana Plafon 2	53
Gambar 4.48. Rencana Plafon 2	53
Gambar 4.49. Rencana Plafon 3	54

Gambar 4.50. Elemen Dekoratif 1	54
Gambar 4.51. Elemen Dekoratif 2	55
Gambar 4.52. Elemen Dekoratif 3	55
Gambar 4.53. Elemen Dekoratif 4	56
Gambar 4.54. Elemen Dekoratif 5	57
Gambar 4.55. Elemen Dekoratif 6	57
Gambar 4.56. Elemen Dekoratif 7	58
Gambar 4.57. Lampu 1	59
Gambar 4.58. Lampu 2	59
Gambar 4.59. Lampu 3	59
Gambar 4.60. Jenis Penerangan	62
Gambar 4.61. AC	72
Gambar 4.62. Ceiling Fan Panasonic F-EY1511, 220 V, 50 Hz.....	77
Gambar 4.63. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	78
Gambar 4.64. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	78
Gambar 4.65. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	79
Gambar 4.66. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	79
Gambar 4.67. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	80
Gambar 4.68. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	80
Gambar 4.69. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	81
Gambar 4.70. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	81
Gambar 4.71. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	82
Gambar 4.72. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	82
Gambar 4.73. 3D Rendering Item Kafe Area Indoor.....	83
Gambar 4.74. 3D Rendering Item Kafe Area Semi Outdoor.....	83
Gambar 4.75. 3D Rendering Item Kafe Area Semi Outdoor.....	84
Gambar 4.76. 3D Rendering Item Kafe Area Semi Outdoor.....	84
Gambar 4.77. 3D Rendering Item Kafe Area Semi Outdoor.....	85
Gambar 4.78. 3D Rendering Item Kafe Area Restroom.....	85
Gambar 4.79. 3D Rendering Item Kafe Area Restroom.....	86
Gambar 4.80. 3D Rendering Item Kafe Area Restroom.....	86
Gambar 4.81. 3D Rendering Penginapan Item Area Resepsionis.....	87
Gambar 4.82. 3D Rendering Penginapan Item	87
Gambar 4.83. 3D Rendering Penginapan Item Area Superior Room 1 Bed.....	88
Gambar 4.84. 3D Rendering Penginapan Item Area Superior Room 1 Bed.....	88
Gambar 4.85. 3D Rendering Penginapan Item Area Superior Room 1 Bed.....	89
Gambar 4.86. 3D Rendering Superior Room 1 Bed Area Bathroom.....	89
Gambar 4.87. 3D Rendering Superior Room 1 Bed Area Bathroom.....	90
Gambar 4.88. 3D Rendering Penginapan Item Area Superior Room 2 Bed.....	90
Gambar 4.89. 3D Rendering Penginapan Item Area Superior Room 2 Bed.....	91
Gambar 4.90. 3D Rendering Superior Room 2 Bed Area Bathroom.....	91
Gambar 4.91. 3D Rendering Superior Room 2 Bed Area Bathroom.....	92
Gambar 4.92. 3D Layout Kafe Item	92
Gambar 4.93. 3D Layout Penginapan Item.....	93
Gambar 4.94. Bakery Display.....	93
Gambar 4.95. Semi Outdoor Chair	94
Gambar 4.96. Receptionist Table.....	94
Gambar 4.97. Lobby Arm Chair	94
Gambar 4.98. Elemen Dekoratif di Indoor Cafe	95
Gambar 99. Fasad Awal Kafe dan Penginapan Item	100
Gambar 100. Site Visit Lokasi Kafe dan Penginapan Item	101
Gambar 101. Sketsa Manual Indoor Cafe Area	102

Gambar 102. Sketsa Manual Indoor Cafe Area	102
Gambar 103. Sketsa Manual Semi Outdoor Cafe Area	103
Gambar 104. Sketsa Manual Superior Room 2 Bed	103
Gambar 105. Aksonometri Lantai 1.....	104
Gambar 106. Aksonometri Lantai 2.....	104
Gambar 107. Skema Bahan Indoor Cafe Area Sebagian	105
Gambar 108. Skema Bahan Receptionist Area	105
Gambar 109. Poster 1.....	106
Gambar 110. Poster 2.....	107
Gambar 111. Poster 3.....	108
Gambar 112. Booklet.....	111



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Data Non Fisik di Kafe dan Penginapan Item.....	18
Tabel 2.2. Tabel Daftar Kebutuhan Kafe dan Penginapan Item	25
Tabel 2.3. Tabel Daftar Kriteria Kafe dan Penginapan Item	28
Tabel 3.4. Ide Solusi Desain	29
Tabel 4.5. Custom Furniture	43
Tabel 4.6. Hanging Lamp	45
Tabel 4.7. Tingkat Pencahayaan	61
Tabel 8. RAB Pekerjaan Persiapan, Pekerjaan Interior, Pekerjaan Furniture, Pekerjaan Artwork, dan Pekerjaan Lain-lain.....	112
Tabel 9. RAB Jasa Desain Interior.....	115
Tabel 10. Analisis Harga Satuan Pekerjaan	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Wijanarka dalam Rubiantoro, E.A (2018:90), Kota Semarang pada awalnya adalah pemukiman tradisional Jawa (Kawasan Kanjengan), namun ketika Semarang dikuasai oleh Belanda, struktur Kota Semarang berkembang menjadi kota berstruktur Eropa, khususnya pada Kawasan Kota Lama Semarang. Pada tahun 2015, Kota Lama Semarang ditetapkan sebagai *tentative list world heritage site* oleh UNESCO. Menurut UNESCO, Kota Lama Semarang merupakan *Best Preserved Colonial City*, dimana merupakan saksi dari beberapa fase sejarah penting dalam ranah ekonomi, politik, dan sosial bagi Asia Tenggara dan dunia.

Pemerintah Semarang sendiri sudah memiliki beberapa program untuk merevitalisasi Kawasan Kota Lama Semarang (KKLS). Program tersebut merupakan rencana mengembangkan tingkat hunian yang dituangkan dalam rangka memfungsikan kembali bangunan-bangunan kuno yang pernah menjadi atau berpotensi untuk pemukiman dan pembangunan fasilitas perumahan dari bangunan yang didemolisi dengan desain baru yang kontekstual. Dengan adanya program ini dan seiring berkembangnya zaman serta meningkatnya populasi sebuah kota, menuntut pengalihan fungsi gedung guna memajukan ekonomi dan gaya hidup terutama di Kota Lama Semarang. Tidak hanya pengalihan fungsi tetapi ada inovasi baru di dalamnya, seperti dengan membuat kafe, *co-working* serta tempat penginapan untuk para wisatawan.

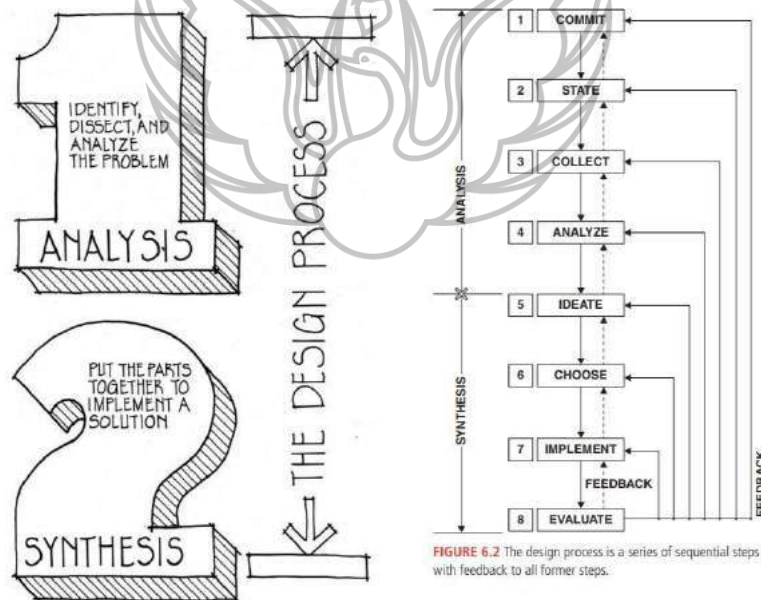
Pada perancangan ini, penulis memilih Kafe dan Penginapan Item sebagai objek perancangan. Bangunan ini merupakan salah satu bangunan baru di Kawasan Kota Lama Semarang. Bangunan yang sebelumnya merupakan tempat untuk penyablonan pada lantai satu dan tempat untuk pendistribusian obat-obatan pada lantai dua, terletak di Jalan Cendrawasih I Nomor 46, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah. Bangunan ini berada di persimpangan jalan sehingga lokasi ini strategis untuk dialihfungsikan menjadi sebuah *commercial space*. Hal ini diwujudkan dalam bentuk *cafe, bakery* dan penginapan. Bangunan pada Kafe dan Penginapan

Item ini berdiri pada sekitar tahun 1990-an, dimana umurnya sekarang 20 sampai 30 tahunan dan tidak termasuk bangunan cagar budaya. Maka dari itu, perlu adanya penyesuaian bentuk dengan lingkungan sekitarnya, seperti bentuk fasad pada Kafe dan Penginapan Item. Perubahan ini tidak boleh mengganggu visual lingkungan yang ada secara keseluruhan. Kemudian ada pengalihan fungsi bangunan dan terciptalah desain yang tetap mempertahankan sisi historikal yang ada pada bangunan, serta menambahkan nuansa lokalitas Semarang pada interior bangunan ini. Perpaduan budaya antara kolonial dengan kebudayaan daerah Semarang tersebut memberikan perspektif baru dan unik bagi para pengunjung khususnya untuk para wisatawan agar dapat menikmati cita rasa lokal di tempat bersejarah.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada proses desain ini menggunakan referensi proses desain dari Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer, yaitu:



Gambar 1.1. Proses Desain oleh Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer

(Sumber: Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

Pada perancangan Kafe dan Penginapan Item ini, penulis menggunakan metode desain dari Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit* (Menerima Masalah)

Pada langkah ini adalah untuk mengenali masalah pada proyek ini, seperti: berada di Kawasan Kota Lama Semarang, berupa kafe dan penginapan. Kemudian adanya *time schedule* untuk mengerjakan tiap progress pada proyek ini seperti mampu untuk mengikuti *timeline* yang sudah diberikan oleh dosen.

2) *State* (Definisikan Masalahnya)

a) *Checklist*

Membuat *mind mapping* untuk mendefinisikan objek, kegiatan atau masalah-masalah yang ada dalam proyek Kafe dan Penginapan Item secara lebih rinci.

b) *Perception Lists*

Yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada klien, atau para ahli lainnya (dosen), demi mendapatkan wawasan yang berbeda dari masalah tersebut.

c) *Visual Diagrams*

Diagram ini berisikan tujuan, sasaran, dan pernyataan masalah yang akan membantu perancang memvisualisasikan dan mengatur informasi.

3) *Collect* (Mengumpulkan Fakta)

Teknik untuk mengumpulkan informasi dapat dilaksanakan melalui wawancara, survei pengguna dan penelitian dengan proyek serupa.

4) Analyze

Teknik untuk menganalisis informasi dapat diimplementasikan melalui penggunaan sketsa konseptual, matriks, pencarian pola, dan kategorisasi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) Ideate

Konsep ideasi berarti menghasilkan sebanyak mungkin ide atau alternatif untuk mencapai tujuan proyek. Proses ideasi melibatkan dua fase, yaitu: fase menggambar (skema) dan konsep pernyataan (diungkapkan dalam bentuk tertulis atau lisan).

a) Schematics

Imajinasi perancang diperluas untuk menemukan sebanyak mungkin alternatif kreatif untuk memecahkan masalah. Alternatif-alternatif ini dibuat dalam sketsa. Fase ini melibatkan menggambar diagram, rencana dan sketsa yang mengekspresikan kebutuhan spasial dan fungsional, citra, perasaan dan karakter dari lingkungan. Sketsa skematik adalah penyempurnaan lebih lanjut dari *bubble diagram*, digambar proporsional dengan ukuran.

b) Concept Statement

Ide-ide dari pengembangan konsep dinyatakan sebagai pernyataan konsep, menetapkan prinsip-prinsip dasar yang ditangani oleh desain yang dihasilkan. Konsep ini membentuk inspirasi proyek dan membantu desainer menciptakan keseragaman. Pada laporan ini penulis menulis konsep desain yang akan dibentuk, menjelaskan ide-ide utama, baik fungsional maupun estetika di balik desain yang diusulkan

c) Techniques for Ideation

Teknik ini adalah tahap untuk *brainstorming*.

2) *Choose* (Memilih Pilihan Terbaik)

a) *Personal Judgement*

Personal Judgement adalah tahap seperti meminta saran atau pendapat dari pandangan lain (dosen) atau biasa disebut dengan konsultasi sehingga ada masukkan atau sudut pandang lain yang berbeda.

b) *Comparative Analysis*

Metode penilaian pribadi efektif, pengambilan keputusan dapat ditingkatkan dengan memerinci, memeringkat, dan menimbang pilihan untuk menentukan alasan mengapa solusi ini lebih baik dari yang lain.

c) *Consultant or User Decision*

Pada tahap ini adalah tentang wawancara kepada klien untuk membuat keputusan desain dan kebutuhan ruang

c. **Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

1) *Implement* (Mengambil Tindakan)

Pada langkah ini mengkomunikasikan ide melalui gambar akhir, rencana, *rendering*, dan bentuk presentasi lainnya kepada klien.

a) *Final Design Drawings*

Denah akhir digambar ke skala dan menggambarkan semua ruang dan objek, termasuk detail arsitektural, seperti pintu, jendela dan *furniture*.

b) *Time Schedule*

Untuk dapat bekerja dengan efektif, diperlukan jadwal waktu perancangan.

c) *Budgets*

Membuat Rancangan Anggaran Biaya yang menjadi estimasi untuk biaya yang akan digunakan untuk merancang desain ini.

d) *Construction Drawings*

Pada tahap ini penulis membuat gambar kerja untuk proyek.

e) *Specifications*

Spesifikasi merupakan instruksi tertulis kepada kontraktor umum dan vendor untuk materi, standar kinerja, dan metode konstruksi atau instalasi yang akan digunakan.

f) *Contract Administration*

Perancang atau perwakilan seringkali harus mengawasi pelaksanaan ide dari konsepsi hingga realitas fisik. Perancang membantu klien dalam administrasi kontrak untuk mengimplementasikan solusi perancang.

2) *Evaluate* (Ulasan Kritis)

Tahap evaluasi proses desain meninjau dan membuat penilaian kritis tentang apa yang dilakukan, dicapai untuk melihat apakah benar telah menyelesaikan masalahnya. Tahap ini juga menjadi perbaikan diri perancang dan proses desain yang digunakan, yang bertujuan untuk mencapai penutupan masalah. Ada banyak bentuk evaluasi yang mengukur kualitas dan kuantitas keputusan desain:

a) *Self-Analysis*

Desainer sering mengukur pencapaiannya dibanding dengan tujuan awal. Untuk mencapai ini, perlu mengevaluasi diri dan tindakan secara jujur dan kritis.

b) *Solicited Opinions*

Metode lain dengan melibatkan evaluasi oleh sumber luar yang independen seperti desainer lainnya, *supervisor*, konsultan, pengguna, dsb. Hal ini dapat memberikan wawasan bagi desainer untuk mengukur keefektifan proposalnya sendiri dan cara orang lain memandang proposal tersebut.

c) *Studio Criticism*

Kritik studio merupakan evaluasi proyek dan kinerja

perancang, dilakukan secara berkala atau sebagai final di akhir proyek. Sesi kritik memberikan bentuk evaluasi kritis yang sangat baik dan paling efektif pada saat berkomunikasi dua sisi.

d) *Postoccupancy*

Evaluasi paska hunian merupakan proses formal untuk menentukan apakah solusi perancang benar-benar menyelesaikan masalah klien. Evaluasi ini sering kali dilakukan sebagai observasi *walk-through* atau melalui kuesioner yang dijawab oleh pengguna fasilitas.

e) *Feedback*

Feedback merupakan suatu evaluasi yang diberikan oleh dosen pembimbing pada saat melakukan konsultasi rutin.

