

**PERANCANGAN INTERIOR FARMERS 99 MARKET
DI MALL PLAZA BINTARO JAYA
TANGERANG**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN



Disusun Oleh:

Mustika Firdausia Putty

NIM 1710241123

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

2022

ABSTRAK

Farmers 99 Market ini merupakan toko swalayan yang berada di *Mall Plaza Bintaro Jaya Tangerang* dengan menawarkan beragam produk lokal yang segar dan berkualitas tinggi. Farmers 99 Market merupakan salah satu merek supermarket yang dikembangkan oleh PT Supra Boga Lestari Tbk (perseroan) dengan sasaran segmen pasar kelas menengah dan menengah keatas. Farmers 99 Market ini menerapkan prinsip *organic design* sebagai wujud dari *tagline* perusahaan “*Fresh and Friendly*” dan juga supermarket menawarkan lebih banyak variasi produk lokal dan produk organik sehingga prinsip organik yang diterapkan mewakili interpretasi perusahaan. Buah, sayur, dan daging merupakan produk utama yang ditawarkan Farmers 99 Market, karenanya menjaga kualitas dan kuantitas produk yang ditawarkan sangat berpengaruh terhadap kepuasan serta pengalaman berbelanja konsumen. Perancangan ini bertujuan untuk merefleksikan keinginan perusahaan dalam memberikan kualitas produk yang terbaik kepada konsumen dengan menjaga termal suhu ruang yang sangat memberikan pengaruh terhadap kualitas buah, sayur dan daging. Metode perancangan yang digunakan pada karya desain ini terdiri dari 2 tahapan yaitu analisa dan sintesa dengan mengumpulkan semua data yang terkait kemudian data tersebut dianalisis hingga menghasilkan beberapa alternatif ide sebagai solusi dari permasalahan yang timbul. Berdasarkan pengumpulan data dan observasi yang diperoleh, perancangan ini menerapkan tema *organic* dengan prinsip dari salah satu tehnik pertanian organik yaitu *hydroponic* pada konsep perancangan yang diharapkan dapat mengoptimalkan kualitas produk yang ditawarkan.

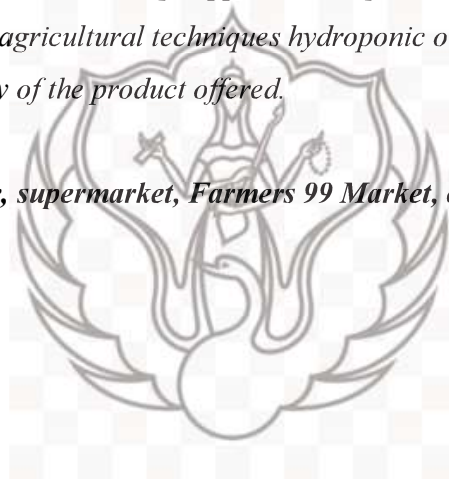
Kata kunci: interior, supermarket, Farmers 99 Market, organik, hidroponik

ABSTRACT

Farmers 99 Market is a supermarket store located in Mall Plaza Bintaro Jaya Tangerang that offers a variety of fresh and high-quality local products. Farmers 99 Market is one of the supermarket brands by PT Supra Boga Lestari Tbk (Company), with the target of the market segment being the middle class and the middle class up. Farmers 99 Market applies the principle of organic design as a

form of the company's tagline is "Fresh and Friendly", and supermarkets offer more local products and organic products so that the organic principle applied represents the company interpretation. Fruit, vegetables, and meat are the main products offered by Farmers 99 Market; therefore, maintaining the quality and quantity of the products provided is very influential on the satisfaction and experience of the customer's. This design reflects the company's desire to provide the best quality products to customers by maintaining thermal space temperature that significantly influences the quality of fruits, vegetables, and meat. The method of design used in this design work consists of 2 stages of analysis and synthesis by collecting all relevant data and then being analyzed to create some alternative ideas as a solution to the problem that arises. Based on data collection and observations obtained, this design applies the organic theme with the principle of one of the organic agricultural techniques hydroponic on the concept of designs to optimize the quality of the product offered.

Keywords: interior, supermarket, Farmers 99 Market, organic, hydroponic



HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR FARMERS 99 MARKET DI MALL PLAZA BINTARO TANGERANG diajukan oleh Mustika Firdausia Putty, NIM 1710241123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (90221), telah dipertanggung jawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal – dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198609242014042001

NIDN. 0024098603

Pembimbing II/Anggota




Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001

NIDN. 0009028703

Cognate/Anggota




Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., MT.

NIP. 19740713 200212 1 002

NIDN. 0013077402

Ketua Program Studi/Anggota



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

NIP. 197308302005011001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP. 197703152002121005

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 196911081993031001

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mustika Firdausia Putty

NIM : 1710241123

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.

Kuningan, 05 Januari 2022



Mustika Firdausia Putty

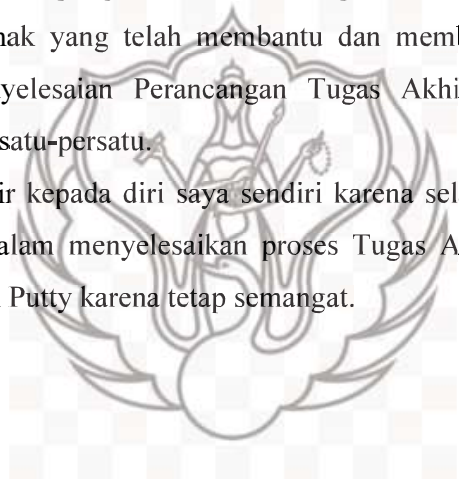
1710241123

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat serta karunia-Nya. Selesainya tugas akhir ini merupakan pencapaian yang di dapatkan tidak hanya atas usaha sendiri, namun dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga karya perancangan ini dapat berguna bagi seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena atas izin-Nya penulis dapat dilancarkan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi T., M.Des., selaku Dekan Fakultas seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa., selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
6. Yth Teh Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan masukan, bimbingan dan juga inspirasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir ini.
7. Yth Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II, atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan masukan, bimbingan dan juga inspirasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir ini.
8. Yth Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen wali atas arahan serta bimbingannya selama perkuliahan.
9. Seluruh Dosen dan staf program studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu, bimbingan, pengalaman serta masukan yang membangun selama periode perkuliahan ini.
10. Papah, mamah, kakak dan juga adikku yang aku sayangi, yang selalu mensupport selama proses Tugas Akhir ini baik materil, arahan, moral, inspirasi, semangat, kasih sayang dan juga doa terbaik sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Kepada rekan kerja Home & Beyond atas bimbingan, semangat dan serta arahnya dalam membantu memudahkan proses dalam mengumpulkan data Perancangan Farmers 99 Market ini.
12. Aisyi dan juga Piak, sahabat dan teman bercengkrama yang selalu menemani dan membantu dalam segala hal.
13. Xiao yang telah memberikan support mental sehingga penulis dapat lebih bersemangat dan termotivasi.
14. Kepada risti, andhi, ken ken, indah, aya sebagai teman yang terus saling mensupport, sambat bersama dan saling memberikan semangat, terimakasih karena menjadi teman perjuangan selama menyelesaikan tugas bersama.
15. Teman-teman Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta selama 4 tahun lebih atas pengalaman suka duka pertemanan dan perkuliahan.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian Perancangan Tugas Akhir ini dan belum dapat disebutkan satu-persatu.
17. Dan terakhir kepada diri saya sendiri karena selalu berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan proses Tugas Akhir yang penuh drama, terimakasih Putty karena tetap semangat.



Kuningan, 05 Januari 2022

Penulis,

Mustika Firdausia Putty

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	15
PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang.....	15
B. Metode Desain	17
1. Proses Desain	17
2. Penjelasan Proses Desain	18
BAB II.....	21
PRA DESAIN	21
A. Tinjauan Pustaka	21
1. Tinjauan Umum	21
2. Tinjauan Khusus.....	24
B. Program Desain.....	25
1. Tujuan Desain	25
2. Sasaran Desain	26
3. Data Proyek.....	26
4. Daftar Kebutuhan.....	42
BAB III.....	44
PERNYATAAN MASALAH DESAIN	44
A. Pernyataan Masalah	44
B. Ide dan Solusi Desain	45
BAB IV	51
HASIL DESAIN	51
A. Alternatif Desain	51

1. Alternatif Penataan Ruang	51
2. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	52
3. Alternatif Estetika Ruang.....	54
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	57
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	64
B. Evaluasi Pemilihan Desain	69
C. Hasil Desain	69
BAB V.....	74
PENUTUP.....	74
A. KESIMPULAN.....	74
B. SARAN	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Proses Desain.....	17
Gambar 2 Diagram Proses Desain.....	17
Gambar 3 Feedback.....	20
Gambar 4 Logo Farmers 99 Market.....	27
Gambar 5 Struktur organisasi PT Supra Boga Lestari Tbk	28
Gambar 6 Site Plan.....	29
Gambar 7 Denah Existing	29
Gambar 8 Denah Existing Drain Pipa Air Dingin	30
Gambar 9 Denah Existing Pipa Lemak	30
Gambar 10 Existing Lantai.....	30
Gambar 11 Building Facade	31
Gambar 12 Building Facade	31
Gambar 13 Perspektif Bangunan	32
Gambar 14 Perspektif Entrance Area.....	32
Gambar 15 Perspektif Entrance Area.....	32
Gambar 16 Luas Zonasi	33
Gambar 17 Luas Lingkup Perancangan.....	33
Gambar 18 Zona Ruang	33
Gambar 19 Akses Lokasi.....	34
Gambar 20 Zonasi Area	34
Gambar 21 Organisasi Ruang.....	34
Gambar 22 Hubungan Antar Zona Ruang.....	35
Gambar 23 Wall Unit.....	35
Gambar 24 Wall Unit.....	36
Gambar 25 Counter & Base Cabinets.....	36
Gambar 26 Mix & Preparation Center.....	36
Gambar 27 Sink Center.....	37
Gambar 28 Sink Center.....	37
Gambar 29 Refrigerator Center	37
Gambar 30 Refrigerator Center	38
Gambar 31 Range Center.....	38

Gambar 32 Range Center.....	38
Gambar 33 Landscape Partition.....	39
Gambar 34 Display	39
Gambar 35 Typical Sales Area	39
Gambar 36 Typical Merchandise Cases	40
Gambar 37 Customer Clearances.....	40
Gambar 38 Checkout Area	40
Gambar 39 Super-Shelving With Circulation.....	41
Gambar 40 Island Display.....	41
Gambar 41 Aisle Clearances	41
Gambar 42 Daftar Kebutuhab Ruang	42
Gambar 43 Daftar Kebutuhab Ruang	43
Gambar 44 Contoh Hidroponik display	45
Gambar 45 Analisis perbandingan kandungan nilai yang hilang	46
Gambar 46 Contoh pengaplikasian kayu kompos	47
Gambar 47 Mind Map Farmers Market	48
Gambar 48 Contoh Gaya yang akan diterapkan	49
Gambar 49 Wall Merchandising	50
Gambar 50 Elemen Khusus Fruit Island	50
Gambar 51 Layout Alt 1.....	51
Gambar 52 Layout Alt 2.....	52
Gambar 53 Rencana Lantai Alt 1.....	52
Gambar 54 Rencana Lantai Alt 2.....	53
Gambar 55 Rencana Plafond	53
Gambar 56 Sketsa Suasana	54
Gambar 57 Sketsa Suasana	55
Gambar 58 Sketsa Suasana	55
Gambar 59 Sketsa Suasana	56
Gambar 60 Skema Warna dan Material	56
Gambar 61 Skema Warna dan Material	57
Gambar 62 Cashier Table	57
Gambar 63 Island Gondola	58

Gambar 64 Low Gondola	58
Gambar 65 Low COC	58
Gambar 66 Wall Merchandise	59
Gambar 67 Wall Merchandise	59
Gambar 68 Salad Bar	60
Gambar 69 Salad Bar	60
Gambar 70 Wood Barel.....	61
Gambar 71 Rack Beer	61
Gambar 72 Hidroponik Display	62
Gambar 73 Hidroponik Display.....	62
Gambar 74 Close showcase	63
Gambar 75 Frozen Boz.....	63
Gambar 76 Fish Bed	63
Gambar 77 Multideck.....	64
Gambar 78 Rencana lampu.....	64
Gambar 79 Layout Ducting AC	66
Gambar 80 Rencana arus listrik.....	66
Gambar 81 Pipa air dingin.....	67
Gambar 82 pipa air bersih	67
Gambar 83 Pipa lemak baru.....	67
Gambar 84 Titik stop kontak.....	68
Gambar 85 3D	69
Gambar 86 3D	69
Gambar 87 3D	70
Gambar 88 3D	70
Gambar 89 3D	70
Gambar 90 3D	71
Gambar 91 3D	71
Gambar 92 3D	71
Gambar 93 3D	72
Gambar 94 3D	72
Gambar 95 3D	72

Gambar 96 3D	73
Gambar 97 3D	73
Gambar 98 3D	73
Gambar 99 Foto survey	77
Gambar 100 Ideasi 1	78
Gambar 101 Ideasi 2	78
Gambar 102 Aksonometri	79
Gambar 103 Aksonometri	79
Gambar 103 Alternatif Desain	79
Gambar 104 Skema Bahan dan Warna	80
Gambar 105 Skema Bahan dan Warna	81
Gambar 106 Sketsa	82
Gambar 107 Sketsa	82
Gambar 108 Sketsa	83
Gambar 109 Sketsa	83
Gambar 110 Poster	84
Gambar 111 Poster	85
Gambar 112 Poster	86
Gambar 113 Booklet	87
Gambar 114 Booklet	88
Gambar 115 Booklet	89
Gambar 116 Booklet	90
Gambar 117 Booklet	91
Gambar 118 Booklet	92
Gambar 119 Booklet	93
Gambar 120 Booklet	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Struktur Organisasi PT Supra Boga Lestari.....	28
Tabel 2 Luas Zonasi	33
Tabel 3 Daftar Kebutuhan Ruang	42
Tabel 4 Analisis perbandingan kandungan nilai yang hilang.....	46



BAB I PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan Interior Farmers 99 Market di *Mall Plaza Bintaro* Tangerang.

B. Latar Belakang

Saat ini pasar swalayan menjadi salah satu bagian penting dari kehidupan masyarakat terutama di kota-kota dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari yang lebih terjangkau, nyaman, aman dan juga bersih. Pandemi Covid-19 yang terjadi memberikan dampak ke beberapa pasar swalayan menjadi lebih memperhatikan protokol kesehatan demi memberikan kenyamanan serta kepuasan kepada konsumen. Selain menaati protokol kesehatan selama masa pandemi menerapkan pola hidup sehat juga sangat penting untuk menjaga daya tahan tubuh. Untuk itu menjaga kualitas dan kuantitas produk yang ditawarkan kepada konsumen merupakan hal yang sangat penting.

Farmers 99 Market merupakan salah satu merek supermarket yang dikembangkan oleh PT Supra Boga Lestari Tbk (perseroan) dengan sasaran segmen pasar kelas menengah dan menengah keatas. Sebagai salah satu *brand* yang dikembangkan oleh PT Supra Boga Lestari, perusahaan ini pertamakali melakukan kegiatan usahanya dengan membuka supermarket pertama (Ranch Market) dari Ranch Market USA dengan menggunakan format waralaba pada Januari 1998. Kemudian perusahaan melakukan pengembangan Ranch Market dengan menyesuaikan gaya hidup dan pasar Indonesia. Kemudian perusahaan melakukan pemutusan perjanjian lisensi dengan Ranch Market USA pada tahun 2010, sehingga perusahaan mendapatkan izin untuk menggunakan merek Ranch Market di Indonesia dan memisahkan diri dari Ranch Market USA.

Farmers 99 Market ini merupakan toko swalayan yang berada di *Mall Plaza Bintaro Jaya* Tangerang dengan menawarkan beragam produk organik

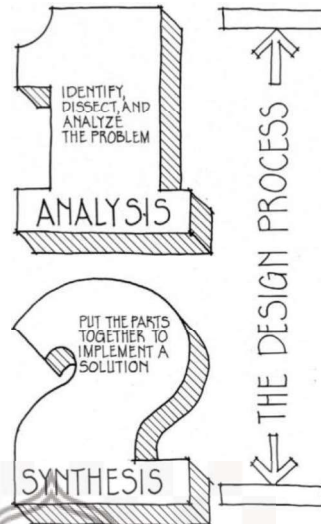
dan lokal yang berkualitas tinggi. Buah, sayur, dan daging merupakan produk utama yang ditawarkan Farmers 99 Market, karenanya menjaga kualitas dan kuantitas produk utama yang ditawarkan sangat berpengaruh terhadap kepuasan serta pengalaman berbelanja konsumen. Perancangan ini bertujuan untuk merefleksikan keinginan perusahaan dalam memberikan kualitas produk yang terbaik kepada konsumen dengan menjaga termal suhu ruang yang sangat memberikan pengaruh terhadap kualitas buah, sayur dan daging.

Lokasi supermarket ini berada di tengah kota Tangerang Selatan dimana sekitar *Mall* merupakan kawasan *apartemen* dan perhotelan. Berdasarkan gaya hidup masyarakat perkotaan banyak yang lebih memilih berbelanja di pasar swalayan memberikan salah satu alasan pembangunan pusat perbelanjaan semakin banyak di kota-kota besar seperti di Tangerang Selatan. Hal tersebut memungkinkan karena pasar swalayan lebih memperhatikan kualitas produk, sirkulasi penataan ruang, kenyamanan dan keamanan terhadap konsumen. Tidak hanya memperhatikan sirkulasi ruang, kualitas produk yang baik juga sangat mempengaruhi aktifitas dan pengalaman konsumen dalam berbelanja.

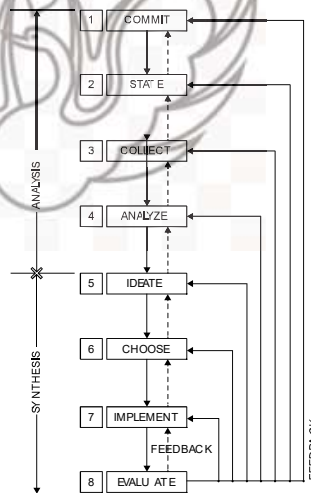
Perancangan Interior Farmers 99 Market ini diharapkan dapat mendukung kebutuhan konsumen di tengah pandemi seperti saat ini. Dimana pemenuhan akan kualitas produk yang terjamin dan kenyamanan saat berbelanja akan memberikan kepuasan tersendiri bagi konsumen. Kebutuhan akan produk organik yang berkualitas tentunya akan sangat dibutuhkan oleh konsumen ditengah pandemi covid-19. Pemeliharaan produk pada supermarket agar tetap fresh perlu memperhatikan suhu termal ruang agar tahan lama dan memiliki kualitas yang baik. Dengan termal ruang yang optimal juga sangat berperan penting dalam menjaga kesegaran produk yang ditawarkan. Selain itu suhu termal serta pencahayaan yang tepat dapat memperlihatkan visual yang lebih menarik terhadap produk yang *didisplay*. Permasalahan yang diidentifikasi berdasarkan perancangan ini yaitu, bagaimana mendesain supermarket dengan memperhatikan termal suhu ruang yang baik guna menjaga kualitas produk yang ditawarkan?

C. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1 Diagram Proses Desain
Sumber: Designing Interiors, Kilmer & Kilmer (2014:178)



Gambar 2 Diagram Proses Desain
Sumber: Designing Interiors, Kilmer & Kilmer (2014:178)

Pada perancangan Farmers Market kali ini penulis menggunakan metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Dimana seperti pada gambar diagram diatas pada tahapan proses desainnya dapat terbagi menjadi 2 tahapan yaitu Analisa dan sintesa.

2. Penjelasan Proses Desain

Pada pola pikir yang digunakan untuk perancangan terdapat 2 tahapan proses desain. Tahapan pertama yaitu analisa, tahapan ini dapat masuk pada kategori *programming* dimana proses mengalami langkah untuk mengidentifikasi, membedah, dan juga menganalisa permasalahan yang didapat dengan mengumpulkan semua data seperti data fisik, data non - fisik, literatur, dan data lain yang terkait. Tahapan kedua yaitu sintesa, pada tahap ini *designer* memasuki langkah *designing* dimana terjadi pengolahan data dari proses analisis yang sebelumnya sehingga menghasilkan solusi desain berupa bentuk beberapa alternatif ide sebagai solusi dari permasalahan yang timbul kemudian alternatif tersebut dipilih dan diterapkan.

Dalam pola perancangan menurut Rosemary Kilmer seperti yang tertera pada (gambar 1.2) desainer memiliki beberapa tahap yang dikerjakan yaitu:

- a. *Commit* yaitu menerima dan berkomitmen dengan masalah pada sebuah proyek.

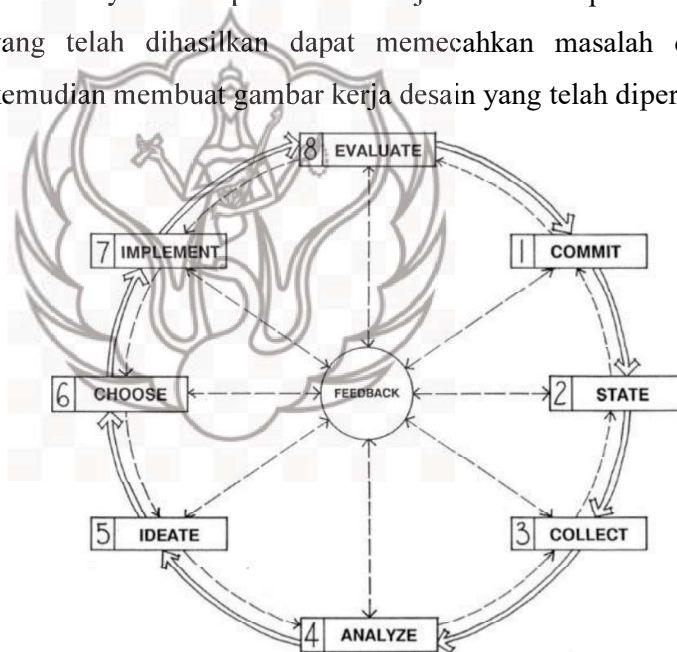
Tahapan pertama yang harus dilakukan seorang *designer* dalam proses desain adalah mampu menerima “masalah”. Dalam menerima permasalahan terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan yaitu *prioritization* (dengan membuat jadwal dan juga daftar prioritas) dan juga *personal value analogies* (dengan menilai permasalahan menjadi lebih bermakna dengan memberikan ide yang kreatif dan optimal terhadap permasalahan tersebut.

- b. *State* yaitu mendefinisikan masalah dengan membuat latar belakang permasalahan.

Pada tahapan ini desainer harus mengidentifikasi permasalahan sebelum masuk ke dalam tahapan mendesain. Permasalahan tersebut biasanya berkaitan dengan persyaratan, asumsi, kendala, dan juga keterbatasan.

- c. *Collect* yaitu mengumpulkan fakta dan data lapangan.
Tahap ini melibatkan pengumpulan data mulai dari survey, pengumpulan data *literature*, hingga pengumpulan data fisik dan juga data non fisik. Sebagian besar data didapatkan melalui survei lokasi ke Farmers Market Bintaro Plaza dan juga melakukan observasi ke beberapa proyek Farmers Market.
- d. *Analyze* yaitu menganalisa permasalahan dari data-data yang telah dikumpulkan.
Pada tahap ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan data-data yang terkumpul dengan melakukan beberapa langkah dalam menganalisis permasalahan seperti membuat *buble plan*, *conceptual sketch*, *mind mapping* dan sebagainya.
- e. *Ideate* yaitu tahap untuk membuat ide dalam bentuk skematik desain dan konsep desain.
Setelah melakukan proses Analisa kemudian desainer masuk pada tahap selanjutnya. Tahapan ideasi merupakan tahapan yang menarik dengan melakukan proses desain untuk mendapatkan tujuan proyek perancangan. Tahap ideasi memiliki 2 proses yaitu *drawing phase* (mencakup sketch, buble plan, buble diagram) dan *concept statement* (mencakup pada tahap dimana ide dituangkan dalam kalimat).
- f. *Choose* yaitu tahap untuk memilih alternatif desain yang paling optimal dan sesuai dari ide yang sudah ada.
Tahap dimana desainer harus memilih alternatif yang terbaik sesuai dengan kebutuhan, tujuan, keinginan *klien*, dan juga *budget*. Terdapat 2 langkah terbaik untuk menetapkan alternatif terbaik yaitu *personal judgement* (memutuskan permasalahan dengan pilihan pribadi yang didapatkan dari pengalaman dan juga hasil diskusi oleh ahli) dan *comparative analysis* (membandingkan tiap solusi dengan cermat terhadap pembuatan keputusan).

- g. *Implement* yaitu tahap untuk menggambaran ide yang didapat dalam bentuk 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung. Langkah dimana ide yang telah didapatkan sebelumnya dituangkan dalam bentuk fisik seperti sketsa, atau 3D *rendering*. Beberapa Langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide kedalam bentuk fisik diantaranya *final design drawings* (berupa denah, detail perancangan, gambar kerja serta potongan), *budgets* (Dalam pengerjaan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari *over budgets*), dan *time schedule* (tahap dimana desainer harus mampu memperkirakan waktu yang diperlukan selama konstruksi berlangsung).
- h. *Evaluate* yaitu tahap untuk meninjau kembali apakah desain yang telah dihasilkan dapat memecahkan masalah desain kemudian membuat gambar kerja desain yang telah diperbaiki.



Gambar 3 Feedback

Sumber: Designing Interiors, Kilmer & Kilmer (2014:179)

Pada tahap ini desainer melakukan evaluasi apakah desain mampu memecahkan permasalahan sebelumnya atau tidak. Proses evaluasi dilakukan dengan membuat gambar kerja desain kemudian konsultasi mempertimbangkan pendapat dosen dan teman.