

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR COKELAT
MONGGO BANGUNJIWO BANTUL
YOGYAKARTA**



OLEH
FRANSISCA RIZKITA PRAMUDYA
1712079023

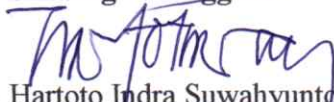
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR JURUSAN
DESAIN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI
INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ULANG INTERIOR COKELAT MONGGO BANGUNJIWO BANTUL YOGYAKARTA diajukan oleh Fransisca Rizkita Pramudya, NIM 1712079023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP 19590306 199003 1 001 / NIDN 0006035908


Pembimbing II / Anggota


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP. 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105


Cognate / Anggota


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002 / NIDN 002085909

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


Mengotatui
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Dr. Limbul Raharjo, M. Hum.
NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fransisca Rizkita Pramudya

NIM : 1712079023

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 sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/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, 27 Januari 2022



Fransisca Rizkita Pramudya

NIM 1712079023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN ULANG INTERIOR COKELAT MONGGO BANGUNJIWO BANTUL YOGYAKARTA” ini dapat diselesaikan. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, 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 ingin menyampaikan terima kasih kepada:

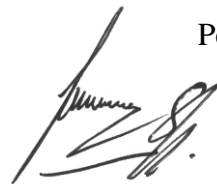
1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahan, kesehatan, rejeki serta kasih sayangNya yang berlimpah dalam hidup saya.
2. Kedua orang tua saya, Lucia Rochletina dan Muhammad Basuki Wahyono, kakak saya, Veronica Anci yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material serta penuh dengan perhatian, pengertian, dan doa hingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. dan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi, dukungan, bimbingan dan doanya sejak memasuki kampus ISI.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, 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. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Yth. Bapak Thierry Detourney selaku pemilik Cokelat Monggo dan karyawan Cokelat Monggo, yang telah mengizinkan dan membantu saya dalam pengerjaan tugas akhir ini.
10. Teman- teman KARA Architecture yang selalu memberikan support untuk segera mengerjakan tugas akhir.
11. Sahabat saya Nadiva Kemala Indraningtyas dan Daffa Caesar Ramadhan yang bersedia menemani dan membantu proses gagasan perancangan TA ini.
12. Sahabat saya Sasri Varezka dan Rudy Cahyono yang selalu menemani dalam suka dan duka secara mental - rohani dan mensupport TA ini.
13. Saudara AFW yang bersedia menemani, memberikan bantuan dan saran dengan detail dan tepat dalam proses pengerjaan TA ini.
14. Teman-teman seperjuangan di prodi Desain Interior angkatan 2017: Dimensi, serta teman- teman yang membantu kelancaran tugas akhir ini, Awang Kurniawan, Gregorius Pamungkas, Mas Ario Wibowo, Mas Syaiful Anwar, Mas Dede Affian Surya, Mba Juwita Khoirunisa. Dokter Erna dan Pend. Janes yang tak henti-hentinya menemani saya.
15. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang bersama.
16. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 27 Januari 2022

Penulis



Fransisca Rizkita Pramudya

Abstrak

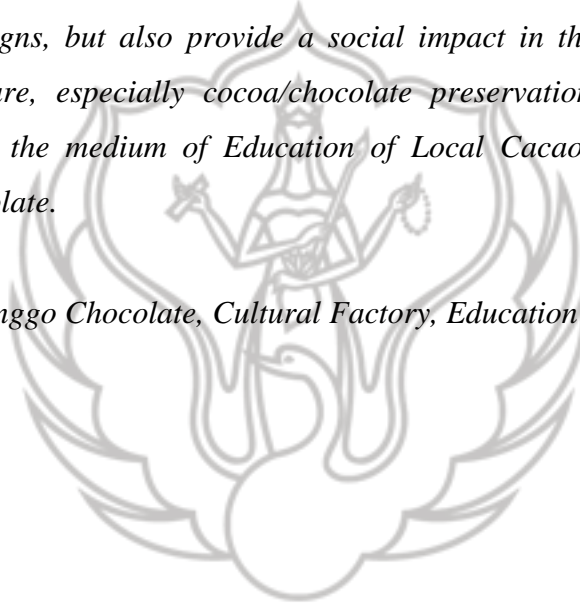
Cokelat Monggo merupakan produsen cokelat ternama dari Yogyakarta yang terus berkembang, hingga mendirikan pabrik baru di Bangunjiwo yang akan digunakan sebagai pabrik utama menggantikan pabrik lamanya di Kotagede. Sering kali sebuah pabrik lebih mengedepankan kecepatan alur produksi tanpa memperhatikan kenyamanan pengguna ruang yaitu para pekerja maupun pengunjung yang tertarik untuk belajar proses pembuatan cokelat. Menggunakan metode proses desain *double diamond* sebagai instrumen tambahan untuk berempati terhadap pengguna ruang yakni para pekerja dan pengunjung agar dapat memaksimalkan pengalaman meruang di area pabrik, *museum exhibition*, dan kafe. *Cultural Factory* merupakan tema yang diangkat pada perancangan kali ini yang diharapkan agar perancangan kali ini tidak hanya menghasilkan desain yang fungsional saja, namun juga memberikan dampak sosial berupa pelestarian budaya Jawa khususnya pelestarian kakao/cokelat. Dengan ini desain interior dapat menjadi sarana Edukasi Kakao Lokal Indonesia (*Education of Local Cacao Experience*) melalui Cokelat Monggo.

Kata kunci: Cokelat Monggo, *Cultural Factory*, *Education of Local Cacao*

Abstract

Monggo Chocolate is a well-known chocolate producer from Yogyakarta which continues to grow, until it establishes a new factory in Bangunjiwo which will be used as the main factory to replace the old factory in Kotagede. Often a factory prioritizes the speed of the production flow without paying attention to the comfort of space users, namely workers and visitors who are interested in learning the process of making chocolate. Using the double diamond design process method as an additional instrument to empathize with space users, namely workers and visitors in order to maximize the user's spatial experience in the areas of factories, museums, displays, and cafes. Cultural Factory is the theme raised in this design. It is hoped that this design will not only produce functional designs, but also provide a social impact in the form of preserving Javanese culture, especially cocoa/chocolate preservation. With this interior design can be the medium of Education of Local Cacao Experience through Monggo Chocolate.

Keywords: *Monggo Chocolate, Cultural Factory, Education of Local Cacao*

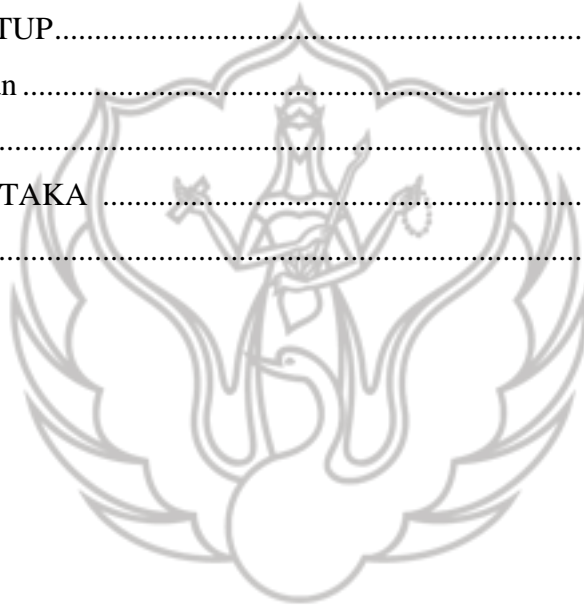


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	<i>viii</i>
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain	3
BAB II PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek.....	5
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus.....	8
B. Program Desain.....	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain.....	13
3. Data.....	14
a. Deskripsi Umum Proyek	14
b. Data Non Fisik	15
c. Data Fisik.....	17
1). Denah Bangunan.....	17
2). Zoning Ruangan	21
3). Sirkulasi	22
4). Unsur Pembentuk Ruang	24
a). Lantai.....	24

b). Dinding	25
c). Plafon	25
5). Tata Kondisi Ruangan	26
6). Fasad	28
7).Interior	29
C. Data Literatur	31
1. Museum/Ruang Eksibisi	31
2. Arsitektur Budaya	32
3. Ergonomi.....	32
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	36
A. Pernyataan Masalah	36
B. Ide Solusi Desain	36
1. Tema.....	36
2. Konsep Desain	36
3. Gaya	37
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	38
A. Alternatif Desain	38
1. Alternatif Estetika Ruang.....	38
a Suasana Ruang.....	39
b. Elemen Dekoratif	39
2. Alternatif Peataan Ruang	43
a. Diagram Matriks.....	43
b. Bubble Diagram	45
c. Bubble Plan	46
d. Zoning	48
3. Pembentuk Ruang	50
a. Layout.....	50
b. Rencana Lantai	54
c. Rencana Plafon.....	58
d. Rencana Dinding Museum	60
4. <i>Custom Furniture</i>	63
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	64

a. Pencahayaan	64
b. Penghawaan.....	66
c. Akustik	69
d. Keamanan.....	69
e. Alat Bantu Kebutuhan Khusus	69
f. Alat Penunjuk Arah.....	70
B. Evaluasi Pemilihan Desain	73
C. Hasil Desain	74
1. Sketsa Manual	74
2. Desain Perspektif 3D.....	76
3. Rencana Anggaran Biaya	78
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses desain <i>double diamond</i>	2
Gambar 2. Diagram Prosedur Pelaksanaan <i>Systematic Layout Planning</i>	12
Gambar 3. Lokasi Pabrik Cokelat Monggo.....	14
Gambar 4. Struktur Organisasi Cokelat Monggo.....	15
Gambar 5. Denah Pabrik dan Museum Cokelat Monggo Bangunjiwo.....	17
Gambar 6. Denah Area Museum Cokelat Monggo Bangunjiwo	18
Gambar 7. Denah Area Showroom Cokelat Monggo Bangunjiwo.....	18
Gambar 8. Denah Area Cafe Cokelat Monggo	19
Gambar 9. Denah Area Gedung B Pabrik	19
Gambar 10. Denah Area Gedung C Lt 2 Pabrik	20
Gambar 11. Denah Area Gedung C Lt 1 Pabrik	20
Gambar 12. Denah Area Gedung A Pabrik.....	20
Gambar 13. Zoning Pabrik dan Museum Cokelat Monggo	21
Gambar 14. Analisis Sirkulasi Cokelat Monggo Bangunjiwo	22
Gambar 15. Analisis Sirkulasi Menuju Kafe Cokelat Monggo Bangunjiwo.....	22
Gambar 16. Analisis Sirkulasi Menuju Museum Cokelat Monggo Bangunjiwo	23
Gambar 17. Analisis Sirkulasi Menuju Pabrik Cokelat Monggo Bangunjiwo ...	23
Gambar 18. Analisis Sirkulasi Menuju Showroom Cokelat Monggo Bangunjiwo	24
Gambar 19. Lantai Eksisting Area Cafe	24
Gambar 20. Dinding Eksisting Area Showroom	25
Gambar 21. Plafon Eksisting Area Showroom	25
Gambar 22. Pencahayaan Alami melalui jendela dan Pencahayaan Buatan melalui lampu sorot pada Museum Cokelat Monggo	26
Gambar 23. Pencahayaan Alami melalui jendela dan Pencahayaan Buatan melalui lampu sorot pada Showroom Cokelat Monggo.....	26
Gambar 24. Pencahayaan Alami pada Area Cafe Outdoor Cokelat Monggo.....	27
Gambar 25. Skematik Pencahayaan Alami Eksisting Cokelat Monggo Bangunjiwo	27
Gambar 26. AC Eksisting pada Showroom Cokelat Monggo	28

Gambar 27. Fasad Eksisting Bangunan Cokelat Monggo Bangunjiwo.....	28
Gambar 28. Fasad Eksisting Showroom Cokelat Monggo Bangunjiwo	28
Gambar 29. Sketsa Eksisting Fasad Cokelat Monggo Bangunjiwo.....	29
Gambar 30. Interior Showroom (kiri) Cokelat Monggo dan Kitchen (kanan) ...	29
Gambar 31. Interior Museum Cokelat Monggo Bangunjiwo	29
Gambar 32. Interior Abu Pabrik Museum Cokelat Monggo Bangunjiwo	30
Gambar 33. Sketsa Manual Eksisting Showroom Cokelat Monggo Bangunjiwo	30
Gambar 34. Gambar Alur Eksibisi “Bintang”	31
Gambar 45. Gambar ergonomi yang dibutuhkan pada showroom dan/atau pabrik cokelat Monggo.....	33
Gambar 36. Gambar ergonomi yang dibutuhkan pada pabrik cokelat Monggo	33
Gambar 37. Gambar ergonomi yang dibutuhkan pada showroom dan/atau pabrik cokelat Monggo.....	34
Gambar 38. Gambar ergonomi yang dibutuhkan pada showroom dan/atau pabrik cokelat Monggo.....	34
Gambar 39. Ideasi Konsep	37
Gambar 40. <i>Moodboard</i> Suasana Ruang	39
Gambar 41. <i>Material Scheme</i>	40
Gambar 42. <i>Color Scheme</i>	40
Gambar 43. Batik Kawung.....	41
Gambar 44. Batik Truntum	41
Gambar 45. Kombinasi Batik Kawung dan Batik Tuntum	42
Gambar 46. Transformasi Loster	42
Gambar 47. Diagram Matrix <i>Cacao Process Area</i>	43
Gambar 48. Diagram Matrix <i>Chocolate Area</i>	43
Gambar 49. Diagram Matrix Museum.....	44
Gambar 50. Diagram Matrix <i>Painting Area</i>	44
Gambar 51. Diagram Matrix <i>Showroom Gallery</i>	44
Gambar 52. <i>Bubble Diagram</i> Kawasan Cokelat Monggo Bangunjiwo	45
Gambar 53. <i>Bubble Plan Showroom</i> dan Kafe	46

Gambar 54. <i>Bubble Plan</i> Museum	46
Gambar 55. <i>Bubble Plan</i> Pabrik.....	47
Gambar 56. <i>Bubble Plan</i> Pabrik.....	47
Gambar 57. Zoning Kafe dan Showroom	48
Gambar 58. Zoning Museum	48
Gambar 59. Zoning Cacao Process	49
Gambar 60. Zoning Chocolate Area & Painting Area	49
Gambar 61. Layout Kafe dan Showroom	50
Gambar 62. Layout Museum.....	51
Gambar 63. Layout Cacao Process	52
Gambar 64. Layout Chocolate Area & Painting Area	53
Gambar 65. Layout Lantai Kafe dan Showroom	54
Gambar 66. Layout Lantai Museum	55
Gambar 67. Layout Lantai Cacao Process	56
Gambar 68. Layout Lantai Chocolate Area & Painting Area	57
Gambar 69. Layout Plafon Kafe dan Showroom	58
Gambar 70. Layout Plafon Museum	58
Gambar 71. Layout Plafon Chocolate Area	59
Gambar 72. Layout Plafon Chocolate Area	59
Gambar 73. Layout Plafon Painting Area	59
Gambar 74. Elemen Desain Museum Area Cacao Form	60
Gambar 75. Elemen Desain Museum Area Cacao Making	60
Gambar 76. Elemen Desain Museum Cacao Farmer	61
Gambar 77. Elemen Desain Museum History of Cacao	61
Gambar 78. Elemen Desain Area Cacao Process.....	62
Gambar 79. Elemen Desain Area Chocolate Process	62
Gambar 80. Elemen Desain Area Painting Area.....	63
Gambar 81. <i>Custom Furniture Showroom</i> dan Kafe	63
Gambar 82. <i>Custom Furniture Showroom</i> dan Kafe	64
Gambar 83. Panduan Standar <i>Ramp</i>	70
Gambar 84. Titik Papan Penunjuk Arah di Kawasan	70
Gambar 85. Dimensi Papan Penunjuk Arah	71

Gambar 86. Dimensi Papan Penunjuk Arah	71
Gambar 87. Detail Desain Papan Penunjuk Arah	72
Gambar 88. Perspektif Manual Area Outdoor Cafe Cokelat Monggo.....	74
Gambar 89. Perspektif Manual Area Kafe Gelato Cokelat Monggo	74
Gambar 90. Perspektif Manual Museum Cokelat Monggo	75
Gambar 91. Perspektif Manual Area Chocolate Process Monggo.....	75
Gambar 92. Perspektif Area <i>Outdoor</i> Kafe Cokelat Monggo.....	76
Gambar 93. Perspektif Area <i>Outdoor</i> Kafe Cokelat Monggo	76
Gambar 94. Perspektif Area <i>Outdoor</i> Kafe Cokelat Monggo	76
Gambar 95. Perspektif <i>Painting Area</i> Cokelat Monggo	77
Gambar 96. Perspektif <i>Painting Area</i> Cokelat Monggo	77
Gambar 97. Perspektif Area <i>Cacao Process</i> Cokelat Monggo.....	77
Gambar 98. Perspektif Area <i>Cacao Process</i> Cokelat Monggo.....	78



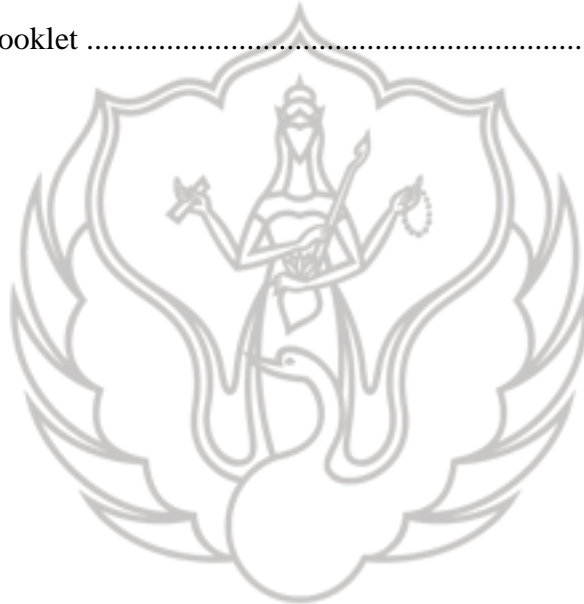
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel kebutuhan ruang di area cokelat monggo	35
Tabel 2. Tabel Perhitungan ME	64
Tabel 3. Tabel Perhitungan AC.....	66
Tabel 4. Tabel Evaluasi Pemilihan Desain	73
Tabel 5. Tabel Rekapitulasi.....	88
Tabel 6. Tabel RAB	89
Tabel 7. Tabel Lanjutan RAB	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Survei Cokelat Monggo	81
Lampiran 2 Gambar Kerja Survei	81
Lampiran 3 Rendering Perspektif 3D	82
Lampiran 4 Rendering Perspektif 3D	83
Lampiran 5 Rendering Bird Eye View.....	84
Lampiran 6 Rendering Bird Eye View Interior.....	84
Lampiran 7 Skema Warna dan Bahan	85
Lampiran 8 Poster Ideasi	86
Lampiran 9 Perspektif Manual	87
Lampiran 10 Poster	87
Lampiran 11 Booklet	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pabrik berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti bangunan dengan perlengkapan mesin tempat membuat atau memproduksi barang tertentu dalam jumlah besar untuk diperdagangkan. Sebuah perancangan fasilitas pada pabrik harus disesuaikan dengan rantai suplai sehingga dapat mempertahankan strategi kompetitif (Tompkins et al 2010). Maka dapat diartikan bahwa tata letak atau desain layout pada pabrik mempengaruhi sebuah alur atau arus produksi untuk mencapai tujuan dari pabrik/perusahaan tersebut.

Berdiri sejak tahun 2001 Monggo menjadi salah satu pionir artisan cokelat di Yogyakarta, yang kemudian seiring dengan tuntutan pasar, Monggo menjadi pabrik cokelat di Jogja yang mampu meraih sukses dan banyak dikenali dari berbagai kalangan baik di Indonesia maupun internasional.

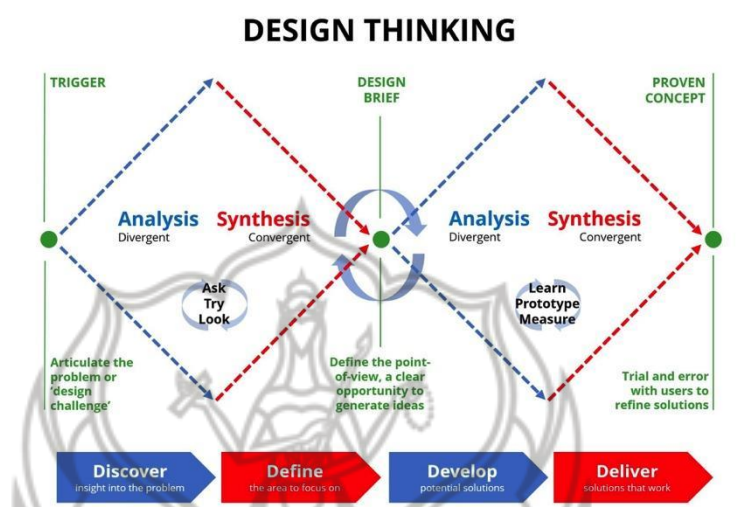
Pabrik cokelat Monggo yang terletak di Kasihan, Yogyakarta terdiri dari pabrik, museum, dan cafe. Ketiga bagian ini memiliki karakteristik dan fungsi ruang yang berbeda sehingga menimbulkan sebuah kesenjangan antar ruang yang hanya dipersatukan oleh elemen produk perusahaan tersebut yang berupa cokelat. Oleh karena itu, perancang merasa bahwa elemen pemersatu itu saja tidaklah cukup, terlebih ketika membicarakan perihal pabrik. Bagaimana membuat sebuah pabrik yang tata letak nya dapat menunjang aktifitas produksi namun tidak menghambat fungsi area lain yang akan digunakan tidak hanya oleh para pekerja, namun juga pengunjung/wisatawan perusahaan cokelat Monggo.

Menurut Tompkins, tata letak (*layout*) fasilitas pabrik mempengaruhi rantai suplai (produksi) sebuah perusahaan/pabrik. Maka dari itu pada perancangan kali ini akan menitikberatkan pada sebuah layout yang ideal bagi pabrik agar efektif dan efisien bagi pekerja, memaksimalkan sirkulasi pada museum agar koleksi dapat dipamerkan dengan baik, dan menunjang minat kunjung terhadap café Monggo agar perancangan kali ini dapat memberikan hasil yang ideal bagi pabrik cokelat Monggo.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan sebuah pendekatan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan desain yang ada secara tersusun dan sistematis. Agar perancangan pabrik Monggo ini dapat dilakukan secara tersusun dan sistematis, maka penulis memilih metode proses desain *double diamond* yang dibuat oleh British Design Council.



Gambar 1. Proses desain *double diamond*
(sumber : designcouncil.org, 2005)

Proses desain *double diamond* terdiri dari dua “berlian” utama yang berupa analisis dan sintesis. Pada bagian analisis terdiri dari *discover* dan *develop*. Sedangkan sintesis terdiri dari *define* dan *deliver*. Namun secara urut, metode ini dimulai dengan *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*.

a. Tahap *Discover*

Pada metode ini dimulai dengan tahap *discover* yang merupakan sebuah tahap untuk mengumpulkan data fisik maupun non fisik ketika observasi objek.

b. Tahap *Define*

Setelah mengumpulkan data, pada tahap ini dituntut untuk merumuskan masalah dan menyaring secara intensif data yang ada secara lebih spesifik untuk menyimpulkan permasalahan dan kebutuhan desain yang diperlukan.

Pada proses *double diamond* dituntut adanya pengamatan ulang, dimana perancang kembali pada tahap *discover* apabila rumusan masalah pada tahap *define* dianggap tidak relevan dengan data yang didapatkan.

c. Tahap *Develop*

Pada tahap inilah perancang akan melakukan proses ideasi, pengembangan desain, dan alternatif desain yang digunakan untuk menjawab permasalahan dan kebutuhan desain yang sudah ditentukan pada tahap *define*.

d. Tahap *Deliver*

Tahap ini merupakan tahap eksekusi, dimana perancang akan memutuskan desain pilihan dari alternatif desain yang ada pada tahap *develop*. Kemudian perancang akan membuat gambar kerja, gambar presentasi, animasi, atau bahkan maket untuk memperkuat konsep dari desain pilihan.

Pada proses *double diamond* dituntut adanya pengamatan ulang, dimana perancang kembali pada tahap *develop* untuk mengamati ulang apakah desain yang dipilih sudah menjawab permasalahan desain. Apabila tidak, maka perancang dapat kembali ke tahap *develop*, *define*, maupun *discover*.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah atau tahap *discover* dan *define* akan dilakukan oleh perancang dengan observasi langsung ke objek (pabrik & museum coklat Monggo) yang terletak di Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Perancang akan mengumpulkan data dengan instrumen bantuan berupa kamera, dan catatan. Kamera akan digunakan untuk mengambil foto dan video yang akan dijadikan data observasi mengenai fisik objek. Sedangkan catatan digunakan untuk menulis apa saja yang perancang anggap penting pada objek maupun pengguna sebagai data non fisik objek.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain atau tahap *develop* akan dilakukan perancang setelah permasalahan dan kebutuhan desain ditentukan. Kemudian perancang akan mencari berbagai literatur, referensi, dan ide mengenai pabrik, museum, dan coklat baik dalam maupun luar negeri untuk memperluas pengetahuan perancang mengenai obyek desain, yang kemudian akan perancang tuangkan pada tahap ideasi untuk memperjelas jawaban apa yang diperlukan untuk permasalahan desain pada obyek. Kemudian perancang akan melanjutkan pada tahap pembangunan konsep, gaya dan tema untuk mendukung jawaban dari permasalahan desain, yang kemudian akan dieksekusi dalam bentuk desain yang dilanjutkan dengan penyusunan dokumen gambar kerja.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Sesuai dengan proses desain yang perancang pilih (*double diamond*), metode evaluasi pemilihan desain akan dilakukan secara terus menerus oleh perancang agar menyakinkan betul bahwa pilihan perancang sungguh menjawab permasalahan dan kebutuhan desain. Apabila perancang merasa pilihan desain kurang relevan atau bahkan tidak menjawab permasalahan desain, maka perancang akan kembali pada tahap proses desain sebelumnya untuk mengevaluasi hingga mencapai sintesis yang tepat.