

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG VIDEO GAME

DEVELOPER AGATE BANDUNG



PERANCANGAN

Oleh :

Iqbal Yoga Pratama

NIM 171 2076 023

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

2022

ABSTRAK

Agate adalah salah satu perusahaan *game* internasional dalam negeri yang sudah terkemuka namanya. Mereka adalah salah satu perusahaan yang menjadi pionir sekaligus pelopor studio *game* di Bandung . Agate berdiri sejak tahun 2009. Kecintaan dengan dunia *games* akhirnya menjadi salah satu dasar berdirinya Agate dengan visi bersama ingin membuat dunia menjadi lebih bahagia melalui *game*. Mereka mulai mengembangkan *game - game* lokal menuju pasar internasional. Maka tak jarang *game – game* besar yang laris dipasaran adalah hasil karya mereka. Saat ini dunia sedang di suguhkan suatu era baru yaitu metaverse pada era ini semua bidang pekerjaan dituntut untuk bersaing menerapkan teknologi - teknologi canggih di masa depan untuk dapat terjun di pasar internasional, tidak terkecuali dengan perusahaan *game*. Banyak *game - game* berteknologi canggih yang mulai bermunculan. Agate studio adalah salah satunya . Mereka telah memulai untuk mencoba teknologi – teknologi baru yang telah di kembangkan pada era ini . Maka dari itu untuk mendukung kemajuan inovasi tersebut dibutuhkan konsep baru dengan mengutamakan teknologi. Perancangan ini bertujuan untuk dapat mengaplikasikan permasalahan tersebut kedalam ruangan khususnya area lantai 1 dan 2 pada interior gedung Agate. Maka terpilih lah konsep metaverse dengan gaya *futuristic*. Desain ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi optimal. Perubahan konsep tersebut diharapkan menambah daya tarik masyarakat di bidang *game* dan membuat Agate dapat bersaing dalam pasar *game* internasional.

Kata Kunci : Video Game, Agate , Metaverse, Bandung

Abstract

Agate Studio is one of the famous international games corporations from Indonesia. They have been the pioneer of studio games in Bandung since 2009. Agate Studio was built based on devotion to games and having a vision "together we will make the world happier with the game" They started developing local games to the international market. So no wonder big games in demand is one of their work. Now

the world has a new era it calls 'metaverse'. In this era, all fields of work compete to apply advanced technologies for the future to survive in the international market, including the game industry. So many games with cutting-edge technology were coming, and Agate Studio is one of them. They start to develop technology in this era. To support the progress of this innovation, a new concept that prioritizes technology is very much needed.

This design aims to be applied with that condition for the room, specifically floor areas 1 and 2 in the interior building of the agate studio. So came the concept of metaverse with the futuristic design.

This design combines m analysis and synthesis method to gather all the data and then process an alternative design. With this concept, they hope it will increase people's attention to games and make Agate Studio survive in the international market



Tugas Akhir perancangan berjudul :
**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG VIDEO GAME DEVELOPER
AGATE BANDUNG** diajukan oleh Iqbal Yoga Pratama, NIM 1712076023,
Program Studi S-1 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/Anggota




Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001
NIDN. 0029017304

Pembimbing II/Ketua/Anggota




Yaya Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001
NIDN. 0024098603

Cognate/Anggota



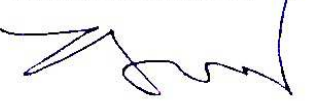
Drs. Ismael Setiawan, M.M
NIP. 19620528 199403 1 002
NIDN. 0028056202

Ketua Program Studi/Anggota




Bambang Pramono, M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001
NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan /Ketua



Martino Dwi Nugroho, M.A.
NIP. 19770315 2002121005
NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Trihuba Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN.0008 116906

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan segala puji syukur kepada Allah SWT penulis panjatkan karna atas berkat rahmatnya penulis diberikan , kekuatan , kelancaran serta kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa , Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai macam hambatan dalam berbagai macam hal, Namun banyak pihak yang senantiasa membantu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu , pada kesempatan ini hendaknya penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kekuatan.
2. Terimakasih Kepada Diri Saya Sendiri yang mampu bertahan dan berjuang sekuat tenaga sehingga terselesaikannya Penyusunan Tugas Akhir ini .
3. Orang Tua dan keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberikan berbagai macam semangat dan dukungan besar.
4. Yth.Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Yuyu rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan nasehat, bimbingan serta semangat dalam proses penyusunan tugas akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen dan staff karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bantuan, bimbingan dan semangat selama proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Bapak Antonius Hendro Purwoko dan Octavianus Cahyono priyanto, ST, M.Arch. selaku Dosen Wali yang telah mendampingi selama menjalani perkuliahan dari semester awal sampai Pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.

9. Terimakasih Kepada teman-teman Barockah Little Home, IMDI ISI YOGYAKARTA, Teman teman parkir Interior, DIMESI 17, Hendra Klaten 2018, Muchlis Edi Kurniawan 2017 , Pinandito Ilham 2017, Yoga Arik Wirasta 2017, Oddin 2017, Hercu Nanutama 2014, Mas Galih Aryo Prabowo 2014, Ralifyan TawakaL 2017 , Bima arya rihardika 2017 , Arizal Aditya 2017, Kelvin 2017, Bapak Supriono dan Bu Yani , yang sudah meluangkan waktu serta tenaga guna membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir.
10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan tugas akhir karya desain ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.



Yogyakarta, 03 Januari 2022

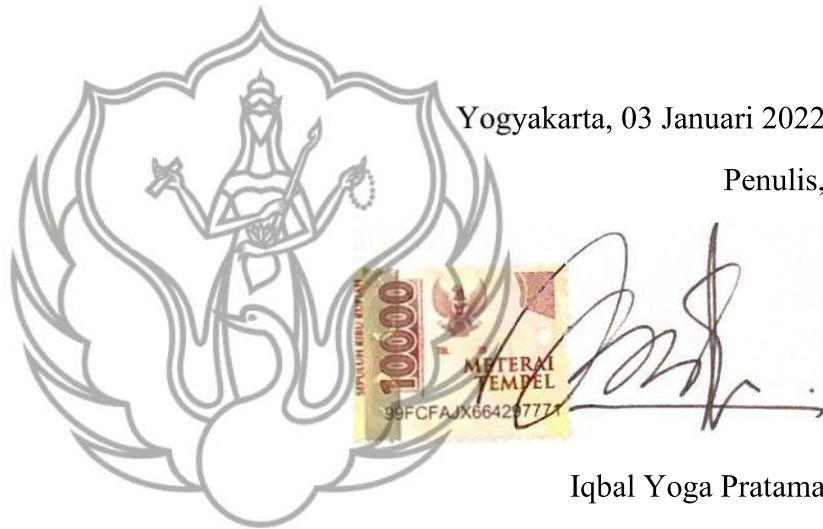
Iqbal Yoga Pratama
NIM 1712076023

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 03 Januari 2022

Penulis,

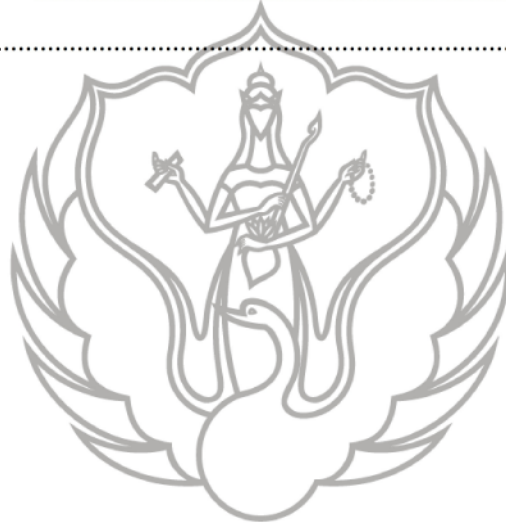


Iqbal Yoga Pratama
NIM 1712076023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus	8
B. Program Desain.....	9
1. Tujuan	9
2. Sasaran	9
3. Data	10
4. Daftar kebutuhan Ruang Dan Kriteria	27
BAB III	31
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	31
A. Pernyataan Masalah	31
B. Ide Solusi Desain	32
BAB IV	43
PENGEMBANGAN DESAIN	43
A. Alternatif Desain (Schematic Design)	43
1. Alternatif Estetika Ruang.....	43

2. Alternatif Penataan Ruang	50
3. Alternatif Elemen Pembentuk ruang.....	60
4. Alternatif Elemen Pengisi Ruang.....	65
5. Alternatif Elemen Pengisi Ruang.....	67
B. Hasil Desain.....	99
1. Prespektif	99
2. Layout.....	111
3. Detail Khusus.....	112
BAB V	113
Penutup	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran.	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan.....	2
Gambar 2. 1 Logo Agate Video Game Developer.....	11
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Agate Video Game Developer.....	11
Gambar 2. 3. Site Plan Agate Video Game Developer.....	12
Gambar 2. 4. Kondisi Lapangan Agate Video Game Developer.....	13
Gambar 2. 5. Kondisi Lapangan Agate Video Game Developer.....	13
Gambar 2. 6. Kondisi Lapangan Agate Video Game Developer.....	15
Gambar 2. 7. Kondisi Lapangan Agate Video Game Developer.....	16
Gambar 2. 8 .Kondisi Lapangan Agate Video Game Developer.....	16
Gambar 2. 9. Kondisi Lapangan Agate Video Game Developer.....	18
Gambar 2. 10 Denah Lantai 1 Agate Video Game Developer.....	19
Gambar 2. 11 Denah Lantai 2 Agate Video Game Developer.....	19
Gambar 2. 12. Diagram Organisasi Fasilitas Lantai 1.....	20
Gambar 2. 13 Diagram Organisasi Fasilitas Lantai 2.....	21
Gambar 2. 14 Standar Ergonomi Aktivitas kerja Area Lobby.....	23
Gambar 2. 15. Standar Ergonomi Area Waiting Room.....	24
Gambar 2. 16. Standar Ergonomi Sitting Area.....	25
Gambar 2. 17. Standar Ergonomi Area Waiting Room.....	26
Gambar 3. 1. Mind Map Ideasi.....	32
Gambar 3. 2. Gambar Skematik Plafond LED Waiting Room.....	35
Gambar 3. 3. Gambar Skematik Console VR Treadmill.....	36
Gambar 3. 4. Gambar Skematik Plafond Expose.....	38
Gambar 3. 5. Gambar Skematik E-Book QR Scanner.....	42
Gambar 4. 1. Alternatif Suasana Ruang 1.....	43
Gambar 4. 2. Alternatif Suasana Ruang 2.....	44
Gambar 4. 3. Moodboard.....	45
Gambar 4. 4. Penjelasan Gaya dan Tema.....	46
Gambar 4. 5. Penerapan Material Terhadap Ruang.....	47
Gambar 4. 6. Ide Bentuk Terhadap Elemen Estetis.....	47
Gambar 4. 7. Color Scheme CyberPunk.....	48
Gambar 4. 8. Material Scheme.....	49
Gambar 4. 9. Diagram Matrix.....	50
Gambar 4. 10. Diagram Bubble Alternatif 1.....	50
Gambar 4. 11. Diagram Bubble Alternatif 2.....	51
Gambar 4. 12. Block Plan Lantai 1 Alternatif 1.....	51
Gambar 4. 13. lock Plan Lantai 2 Alternatif 2.....	52
Gambar 4. 14. Block Plan Lantai 1 Alternatif 2.....	52
Gambar 4. 15. Block Plan Lantai 2 Alternatif 2.....	53
Gambar 4. 16. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1.....	54
Gambar 4. 17. Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1.....	54
Gambar 4. 18. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2.....	55

Gambar 4. 19. Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2.....	55
Gambar 4. 20. Layout Agate Lantai 1 Alternatif 1	56
Gambar 4. 21. Layout Agate Lantai 2 Alternatif 1	57
Gambar 4. 22. Layout Agate Lantai 1 Alternatif 2	57
Gambar 4. 23. Layout Agate Lantai 2 Alternatif 2	58
Gambar 4. 24. Layout Agate Lantai 1	59
Gambar 4. 25. Layout Agate Lantai 2.....	59
Gambar 4. 26. Alternatif 1 Rencana Lantai 1	60
Gambar 4. 27. Alternatif 2 Rencana Lantai 1	60
Gambar 4. 28. Alternatif 1 Rencana Lantai 2	61
Gambar 4. 29. Alternatif 2 Rencana Lantai 2	61
Gambar 4. 30. Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1	62
Gambar 4. 31. Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 1	62
Gambar 4. 32. Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2.....	63
Gambar 4. 33. Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2.....	63
Gambar 4. 34. Alternatif Rencana Dinding Lantai	64
Gambar 4. 35. Alternatif Elemen Estetis	64
Gambar 4. 36. Fasad Agate Video Game Developer	99
Gambar 4. 37. Fasad Agate Video Game Developer	99
Gambar 4. 38. Lobby Area Agate Video Game Developer	100
Gambar 4. 39. Lobby Area Agate Video Game Developer	100
Gambar 4. 40. Waiting Room Agate Video Game Developer.....	101
Gambar 4. 41. Waiting Room Agate Video Game Developer.....	101
Gambar 4. 42. Experience Room Agate Video Game Developer.....	102
Gambar 4. 43. Experience Room Agate Video Game Developer.....	102
Gambar 4. 44. Auditorium Room Agate Video Game Developer	103
Gambar 4. 45. Auditorium Room Agate Video Game Developer	103
Gambar 4. 46. Amphitheater Agate Video Game Developer	104
Gambar 4. 47. Amphitheater Agate Video Game Developer	104
Gambar 4. 48. Break Out Room Agate Video Game Developer	105
Gambar 4. 49. Break Out Room Agate Video Game Developer	105
Gambar 4. 50. 5 vs 5 Room Agate Video Game Developer	106
Gambar 4. 51. 5 vs 5 Room Agate Video Game Developer	106
Gambar 4. 52. Studio Music & Record Agate Video Game Developer	107
Gambar 4. 53. Studio Music & Record Agate Video Game Developer	107
Gambar 4. 54. QA Room Agate Video Game Developer.....	108
Gambar 4. 55. QA Room Agate Video Game Developer.....	108
Gambar 4. 56. GYM Room Agate Video Game Developer	109
Gambar 4. 57. GYM Room Agate Video Game Developer	109
Gambar 4. 58. Library Room Agate Video Game Developer.....	110
Gambar 4. 59. Library Room Agate Video Game Developer.....	110
Gambar 4. 60. Gambar kerja Lantai 1 Agate Video Game Developer	111
Gambar 4. 61. Gambar kerja Lantai 2 Agate Video Game Developer	111
Gambar 4. 62. Gambar kerja Detail Khusus Agate Video Game Developer.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Daftar Kebutuhan Dan Kriteria.....	27
Tabel 3. 1. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	32
Tabel 3. 2. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	33
Tabel 3. 3. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	35
Tabel 3. 4. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	37
Tabel 3. 5. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	38
Tabel 3. 6. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	39
Tabel 3. 7. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	39
Tabel 3. 8. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	40
Tabel 3. 9. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	40
Tabel 3. 10. Daftar Kebutuhan Agate Video Game Developer	41
Tabel 4. 1. Furniture Terpilih dan Kriteria.....	65
Tabel 4. 2. Furniture Terpilih dan Kriteria.....	65
Tabel 4. 3. Furniture Terpilih dan Kriteria.....	66
Tabel 4. 4. Furniture Terpilih dan Kriteria.....	66
Tabel 4. 5. Furniture Terpilih dan Kriteria.....	66
Tabel 4. 6. Furniture Terpilih dan Kriteria.....	67
Tabel 4. 7. Jenis dan Spesifikasi Lampu.....	67
Tabel 4. 8. Jenis dan Spesifikasi Lampu.....	72



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia *game* saat ini berkembang dengan sangat pesat karena perkembangan teknologi yang juga berubah, dari berbagai jenis console hingga bermacam-macam genre beredar. *Game* berbasis *online* dan berbasis *mobile* memiliki jumlah pengguna hingga ratusan juta diseluruh dunia.

Agate Studio adalah salah satu perusahaan internasional dalam negeri yang terkemuka namanya. Mereka mulai mengembangkan *game - game* lokal menuju pasar internasional. Maka tak jarang *game - game* besar yang laris dipasaran adalah hasil karya mereka.

Seiring perubahan zaman dan teknologi, muncul era baru yaitu era metaverse. Metaverse adalah suatu dunia baru yang bersifat virtual yang diciptakan untuk memungkinkan para pengguna sosial media terhubung satu sama lain dan saling berinteraksi secara langsung layaknya dunia nyata secara tak terbatas.

Untuk mengikuti perkembangan zaman yang sangatlah pesat ini maka diperlukan suatu penyesuaian terhadap teknologi yang ada , Untuk menunjang perusahaan *game* dapat bersaing di pasar internasional pada era metaverse ini.

Demi perwujudan suatu kantor *game* yang memiliki teknologi canggih dan terdapat fasilitas penunjang demi mengikuti era metaverse ini. Maka diperlukan sebuah konsep yang berbeda dan dapat menciptakan suasana *futuristic* sehingga dapat memperkenalkan edukasi tentang teknologi yang bisa dipadukan dengan *game - game* yang telah di produksi Agate Studio.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

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

Pada perancangan interior Gedung Agate Studio ini menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap *programming* dan sintesa yang merupakan tahap *designing*. Tahap pertama *programming*, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, literatur serta berbagai data lainnya yang mendukung. Kemudian setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap *designing*, pada tahap ini mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai.



Gambar 1. 1 Pola Pikir Perancangan
(Sumber: *Designing Interior*, Rosmary Kilmer,2020)

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

a) *Commit*

Merupakan tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan surat izin survey kepada Perwakilan pihak Agate Studio untuk menjadikan Agate Studio sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

b) *State*

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

c) *Collect*

Merupakan tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini perancang melakukan survey lapangan didampingi oleh ketua penanggung jawab proyek dan mendapat beberapa data-data fisik yang dibutuhkan. Selain itu mperancang juga mengumpulkan beberapa data nonfisik dan litelatur melalui media internet dan buku.

d) *Analyze*

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

e) *Ideate*

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

f) Choose

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

g) Implement

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

h) Evaluate

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

2. Metode Desain

Pada pola pikir perancangan menurut rosemary kilmer, terdapat 3 metode dalam mendesain, Antara lain :

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Proses pada metode ini disebut tahap *programming*, yaitu tahap dalam menganalisis data fisik, non fisik, literatur, dan data-data lainnya yang diperlukan. Pada tahap analisis ini, metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

- 1) Melakukan wawancara dengan pemilik guna memperoleh data non fisik berupa gambaran keinginan dan kebutuhan ruang.
- 2) Melakukan pemahaman mengenai objek, mulai dari nama, serta sejarah dari perancangan objek tersebut untuk dijadikan sebagai bahan membuat latar belakang Perancangan Tugas Akhir *Agate Studio*

- 3) Pengumpulan dokumen dengan melakukan survey lapangan secara *online*, hal ini dilakukan karena bertepatan pada masa *pandemic*.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini adalah proses sintesis yang merupakan tahapan dalam mendesain. Hal yang dilakukan antara lain :

- 1) Ideasi. Pada tahapan ini perancang menyusun konsep desain dengan cara *brainstorming*. Merangkum berbagai macam ide yang selanjutnya dituangkan melalui metode konfigurasi *prototype*, *color scheme*, sehingga dapat menghasilkan suatu pemecahan masalah dalam bentuk skematik dan konsep desain.
- 2) Pemilihan desain alternatif. Yaitu proses dalam memilih beberapa desain yang sudah dibuat untuk menjadi alternatif paling sesuai dengan ide-ide yang sudah dituangkan sebelumnya dari *layout*, *zoning*, dan *moodboard*.
- 3) Desain. Dalam tahapan ini perancang sudah mulai melakukan proses desain baik 2D ataupun 3D sesuai dengan hasil pemecahan masalah dan ide ide yang sudah didapatkan dalam proses sebelumnya.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Menilai hasil desain yang telah dipilih dari beberapa alternatif dengan melakukan penilaian berdasarkan kriteria, sehingga dapat ditentukan memperbaiki kekurangan guna mencapai kriteria yang diharapkan klien. Dengan demikian perancang dapat melanjutkan ke tahap final dalam pembuatan presentasi dan gambar kerja.