

**PERANCANGAN INTERIOR RESTAURANT DAN VILLA
SUWATU DI DESA SAMBIREJO**



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Oleh :

An Nisaa Zuama Azizah

NIM 1710213123

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN
2021-2022**

ABSTRAK

Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang dikenal dengan pariwisatanya karena memiliki keindahan alam yang menarik. Suwatu by Mil&Bay merupakan sebuah restaurant yang bergerak dalam bidang pariwisata, di bawah pengawasan PT. Milandbay Karya Nusantara berada di Jakarta Timur. Restaurant ini mengusung prinsip kebudayaan sekitar sebagai wujud dari kontribusi perusahaan untuk melestarikan budaya lokal yang dimiliki warga sekitar Desa Sambirejo dan agar dapat memperkenalkan budaya lokal kepada para pengunjung restaurant tersebut. Dalam perancangan restaurant Suwatu by Mil&Bay ini menggunakan metode pengumpulan data dan menelusuri masalah yang ada dengan memahami serta menggunakan metode desain menurut Rosemary & Otie Kilmer. Proses desain memiliki 2 tahap yaitu Analisis dan Sintesis. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan sebuah nuansa baru pada area *Gallery*, *Restaurant*, dan *Villa* yang terdapat di area Suwatu by Mil&Bay yaitu dengan, menerapkan tema natural luxury menggunakan gaya Scandinavian dengan menerapkan lingkungan alam di Suwatu by Mil&Bay yang sebagian besar merupakan area alam terbuka atau *outdoor*. Untuk mewujudkan tujuan desain tersebut maka dilakukan pemanfaatan lahan yang kosong serta mengatur ulang sirkulasi maupun layout yang ada menjadi lebih efisien untuk memudahkan akses pengunjung dengan melihat topologi tanah yang ada, memanfaatkan alam sekitar dengan merancang ruangan yang terbuka agar dapat mendapatkan pencahayaan alami, memanfaatkan warna-warna netral agar memiliki nuansa yang cerah dan bersih, serta memadukan material yang *luxury* seperti marmer dan warna *gold*. Maka, terpilihlah gaya scandinavian yang mewadahi aktivitas pengunjung restaurant dan aktivitas menginap terpilihlah tema natural luxury yang menyelaraskan dengan respon lingkungan alam Suwatu by Mil&Bay.

Kata kunci: Restoran, Pariwisata, Budaya, *Luxury*

ABSTRACT

Yogyakarta is a famous tourist city because of its attractive natural beauty. Suwatu by Mil&Bay is a cultured culinary restaurant under PT. Milandbay Karya Nusantara which is based in East Jakarta. The restaurant with cultured culinary is a manifestation of the company's contribution to preserving cultures of the surrounding community of Desa Sambirejo and presenting them to visitors. In the process of designing Suwatu by Mil&Bay is design method from Rosemary & Otie Kilmer. This design aims to give new vibes to gallery, restaurant, and villa in the area of Suwatu by Mil&Bay, by applying a natural luxury theme with Scandinavian style by applying the natural environment in Suwatu by Mil&Bay, which is mostly open or natural outdoor areas. To realize the design objectives, it's necessary to use vacant land and rearrange the existing circulation and layout to be more efficient to facilitate visitors that access by looking at the existing topology of the land, taking advantage of the natural surroundings by designing open space in order to get natural lighting, utilizing natural colors. Neutral colors to have a bright and clean feelings, as well as combining luxury materials such as marble and gold. So, the Scandinavian style was chosen and for accommodate the activities of restaurant and staycation activities, a recreation theme was chosen that will be harmonizes with the natural environment of Suwatu by Mil&Bay.

Keywords: *Restaurant, Tourism, Culture, Luxury*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

Perancangan Restaurant dan Villa Suwatu di Desa Sambirejo diajukan oleh An Nisaa Zuama Azizah, NIM 1710213123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode prodi: 90221),

Pembimbing 1 / Anggota


Yulyta Kodra, S.T., M.T.

NIP 19700727 20003 200 1

NIDN 0027077005

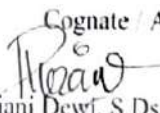
Pembimbing 2 / Anggota


Ivada Ariyani, S.T., M. Des.

NIP 19760514 200501 2 001

NIDN 0014057604

Cognate / Anggota


Riza Septiani Dewi, S.Ds., M.Ds

NIP 19870928 201903 2 017

NIDN 0028098703

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP 19730830 200501

NIDN 0030087304

Ketua Jurusan / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 2002121005

NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Tambul Ratriyo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1001
NIDN 0008116906



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, 17 Januari 2022



An Nisaa Zuama Azizah

NIM 1710213123

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala Puji Syukur Saya panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga Saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan mental serta spiritual dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Keluarga tersayang yang selalu memberikan dukungan, fasilitas, dan bantuan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini
2. Ibu Yulyta Kodrat P, S.T., M. T. sebagai Dosen Pembimbing I serta Ibu Ivada Ariyani, ST., M. Des. sebagai Dosen Pembimbing II yang selalu memberi bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Dr. Suastiwi Triatmojo, M.Des yang selama ini selalu memberi arah selama penulis menjalani studi di institusi ini.
4. Bapak Bambang Pramono, S. Sn, M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn, M. A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Rico Rindoko, S. Sn , selaku Owner dari Suwatu *by* Mil&Bay yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan Restaurant Suwatu sebagai objek Tugas Akhir.
7. Teman-teman yang selalu membantu dan memberi semangat. Terutama Mataya, Fitri, Indah, Fari, Tami, Nasya, Helmi, Wulan dan Mbak Qonita.
8. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis cantumkan satu-per satu.

Akhir kata, penulis berharap kepada pembaca untuk dapat memberikan saran yang membangun di kesempatan yang akan datang. Semoga hasil dari Tugas Akhir Penciptaan ini dapat bermanfaat bagi yang memerlukan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Proses Desain.....	3
C. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
Tinjauan Pustaka Umum	7
Tinjauan Pustaka Khusus	11
B. Program Desain.....	17
Tujuan.....	17
Sasaran Desain.....	17
C. Data.....	18
Deskripsi Umum Proyek	18

Data Non-Fisik	19
Data Fisik.....	20
Aktivitas Pengguna.....	30
Ruang.....	32
Data Literatur.....	36
D. Daftar Kebutuhan Ruang	47
E. Daftar Kriteria.....	48
BAB III	49
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	49
A. Pernyataan Masalah	49
B. Ide Solusi Desain	49
Konsep Perancangan	49
Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	51
Sketsa Ide.....	52
BAB IV	54
PENGEMBANGAN DESAIN	54
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>)	54
Alternatif Estetika Ruang	54
Alternatif Penataan Ruang.....	59
Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	68
Alternatif Pengisi Ruang	72
B. Evaluasi Pemilihan Desain	79
D. Hasil Desain.....	81
Perspektif.....	81

Layout.....	101
Aksonometri	103
Detail Khusus	104
BAB V	105
PENUTUP	105
A. KESIMPULAN.....	105
B. SARAN.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses <i>Design</i> dari <i>Designing Interiors</i>	3
Gambar 2. 1 Maps Lokasi Suwatu by Mil&Bay	19
Gambar 2. 2 Logo Suwatu by Mil&Bay.....	19
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi	20
Gambar 2. 4 <i>Site Plan</i> Suwatu by Mil&Bay.....	21
Gambar 2. 5 Proses Pembangunan	22
Gambar 2. 6 Proses Pembangunan	22
Gambar 2. 7 Topography Suwatu by Mil&Bay.....	22
Gambar 2. 8 <i>Ground Countour</i>	23
Gambar 2. 9 Orientasi Matahari	23
Gambar 2. 10 Penghawaan Villa.....	24
Gambar 2. 11 Penghawaan <i>Restaurant</i>	25
Gambar 2. 12 Penghawaan <i>Gallery</i>	25
Gambar 2. 13 <i>Micro Climate</i>	26
Gambar 2. 14 <i>Site Gallery, Office and Bar</i>	26
Gambar 2. 15 Bar	27
Gambar 2. 16 Suwatu <i>Restaurant</i> by Mil&Bay	27
Gambar 2. 17 Fasad Villa Suwatu	28
Gambar 2. 18 Zoning.....	29
Gambar 2. 19 Diagram Akses Menuju Bangunan.....	29
Gambar 2. 20 Sirkulasi dan Akses Suwatu	32
Gambar 2. 21 Hirarki Ruang Suwatu	33

Gambar 2. 22 Titik Pencahayaan.....	34
Gambar 2. 23 Penghawaan	35
Gambar 2. 24 Pembagian Akustik.....	35
Gambar 2. 25 Penempatan Logo pada Lobby	42
Gambar 2. 26 Meja <i>Receptionist</i>	43
Gambar 2. 27 Meja Bar	43
Gambar 2. 28 Area Duduk <i>Lounge</i>	44
Gambar 2. 29 Area Duduk Restaurant	44
Gambar 2. 30 Sirkulasi pada <i>Restaurant</i>	45
Gambar 2. 31 Ukuran Tempat Tidur pada Kamar.....	45
Gambar 2. 32 Jarak Pandang Jendela pada Kamar.....	46
Gambar 2. 33 Washtafel pada Kamar Mandi	46
Gambar 3. 1 Mind Map	50
Gambar 3. 2 Sketsa Ide Layout Gallery	52
Gambar 3. 3 Sketsa Ide <i>mini garden</i>	52
Gambar 3. 4 Sketsa Ide <i>open kitchen</i>	53
Gambar 3. 5 Sketsa Ide Alur Sirkulasi	53
Gambar 3. 6 Sketsa Ide Bar & Komunal <i>Space Villa</i>	54
Gambar 4. 1 <i>Moodboard</i>	55
Gambar 4. 2 Sketsa Transformasi Bentuk Logo	57
Gambar 4. 3 Sketsa Transformasi Bunga Anggrek	57
Gambar 4. 4 Sketsa Transformasi Candi Ratu Boko.....	58
Gambar 4. 5 Skema Warna.....	59
Gambar 4. 6 Skema Material.....	59
Gambar 4. 7 Diagram Organisasi Ruang.....	60
Gambar 4. 8 <i>Bubble Diagram</i>	61

Gambar 4. 9 Zoning Alternatif 1	62
Gambar 4. 10 Zoning Alternatif 2	63
Gambar 4. 11 Alternatif Layout 1	64
Gambar 4. 12 Alternatid Layout 2.....	65
Gambar 4. 13 Layout Restoran	65
Gambar 4. 14 Layout Gallery dan Kantor	66
Gambar 4. 15 Layout Bar	66
Gambar 4. 16 Layout Villa.....	67
Gambar 4. 17 Rencana Lantai	68
Gambar 4. 18 Rencana Plafond Restaurant.....	70
Gambar 4. 19 Rencana Plafond Gallery dan Plafond.....	71
Gambar 4. 20 Rencana Plafond Bar dan Villa	71
Gambar 4. 21 Equipment Tambahan.....	74
Gambar 4. 22 Sirkulasi Cahaya Masuk.....	75
Gambar 4. 23 Area Gallery View 1	81
Gambar 4. 24 Area Gallery View 2.....	82
Gambar 4. 25 Area Gallery View 3.....	82
Gambar 4. 26 Area Gallery View 4.....	83
Gambar 4. 27 Area Gallery View 5.....	83
Gambar 4. 28 Area Washtafel Gallery	84
Gambar 4. 29 Area Office View 1.....	84
Gambar 4. 30 Area Office View 2.....	85
Gambar 4. 31 Restaurant View 1	85
Gambar 4. 32 Restaurant View 2	86
Gambar 4. 33 Restaurant View 3	86
Gambar 4. 34 Restaurant View 4	87
Gambar 4. 35 Restaurant View 5	87
Gambar 4. 36 Restaurant Open Kitchen.....	88
Gambar 4. 37 Restaurant View 6	88

Gambar 4. 38 Restaurant View 7	89
Gambar 4. 39 Restaurant View 8	89
Gambar 4. 40 Restaurant View 9	90
Gambar 4. 41 Restaurant View 10	90
Gambar 4. 42 Restaurant View 11	91
Gambar 4. 43 Restaurant View 12	91
Gambar 4. 44 Restaurant View 13	92
Gambar 4. 45 Restaurant View 14	92
Gambar 4. 46 Area <i>Outdoor Bar</i>	93
Gambar 4. 47 Area Masuk Bangunan Bar.....	93
Gambar 4. 48 Area Bar View 1	94
Gambar 4. 49 Area Bar View 2	94
Gambar 4. 50 Area Bar View 3	95
Gambar 4. 51 Area Outdoor Villa View 1	95
Gambar 4. 52 Area Outdoor Villa View 2	96
Gambar 4. 53 Area Villa Bangunan 2 Kamar View 1.....	96
Gambar 4. 54 Area Villa Bangunan 2 Kamar View 2.....	97
Gambar 4. 55 Area Dapur Villa Bangunan 2 Kamar	97
Gambar 4. 56 Area Kamar Mandi Villa Bangunan 2 Kamar	98
Gambar 4. 57 Area Villa Bangunan 1 Kamar View 1.....	98
Gambar 4. 58 Area Villa Bangunan 1 Kamar View 2.....	99
Gambar 4. 59 Area Villa Bangunan 1 Kamar View 3.....	99
Gambar 4. 60 Area Kamar Mandi Villa Bangunan 1 Kamar View 1	100
Gambar 4. 61 Area Kamar Mandi Villa Bangunan 1 Kamar View 2	100
Gambar 4. 62 Layout Gallery dan Office.....	101
Gambar 4. 63 Layout Restaurant.....	101
Gambar 4. 64 Layout Bar	102
Gambar 4. 65 Layout Villa.....	102
Gambar 4. 66 Aksonometri Outdoor Area	103

Gambar 4. 67 Aksonometri Suwatu by Mil&Bay 103
Gambar 4. 68 Furniture Custome 104
Gambar 4. 69 Elemen Dekoratif..... 104



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Pengguna.....	21
Tabel 2. 2 Tabel Aktivitas Harian	30
Tabel 2. 3 Tabel Aktivitas	31
Tabel 2. 4 Diagram Hubungan Antar Ruang.....	31
Tabel 2. 5 Standart Usaha <i>Restaurant</i>	39
Tabel 2. 6 <i>Strandart</i> Usaha <i>Restaurant</i>	40
Tabel 2. 7 <i>Strandart</i> Usaha <i>Restaurant</i>	41
Tabel 2. 8 <i>Strandart</i> Usaha <i>Restaurant</i>	42
Tabel 2. 9 Daftar Kebutuhan Ruang.....	47
Tabel 2. 10 Daftar Kriteria	48
Tabel 3. 1 Tabel Permasalahan Teknis.....	51
Tabel 4. 1 Diagram Matrix	60
Tabel 4. 2 Alternatif Furniture.....	72
Tabel 4. 3 Alternatif Furniture.....	73
Tabel 4. 4 Alternatif Furniture.....	73
Tabel 4. 5 Alternatif Furniture.....	74
Tabel 4. 6 Jenis Lampu Pada Perancangan	75
Tabel 4. 7 Perhitungan Titik Lampu.....	76
Tabel 4. 8 Perhitungan Titik Lampu.....	77
Tabel 4. 9 Perhitungan Kebutuhan AC.....	78
Tabel 4. 10 Evaluasi Pemilihan Penataan Ruang	79
Tabel 4. 11 Evaluasi Pemilihan Furniture Pabrik.....	79
Tabel 4. 12 Evaluasi Pemilihan Furniture Pabrik.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang dikenal dengan pariwisatanya karena memiliki keindahan alam yang menarik. Tidak hanya keindahan panorama alamnya, tradisi kebudayaan dan keseniannya juga merupakan daya tarik turis baik lokal maupun mancanegara (Tnunay, 1991).

Desa wisata merupakan wisata baru yang sedang dikembangkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Yogyakarta. Konsep wisata *live in* atau rekreasi yang berbaur dengan masyarakat menjadi potensi wisata yang mendukung perekonomian masyarakat setempat (Nursetyasari, 2011). Bentuk-bentuk kegiatan wisata ini terkait dengan keragaman budaya dan keunikan alam sehingga desa wisata atau *tourism village* sebagai aset pariwisata yang dipandang sangat strategis untuk pembangunan kepariwisataan. Yogyakarta sendiri memiliki grafik kunjungan wisata yang baik dengan peningkatan tiap tahunnya dari wisatawan lokal maupun mancanegara.

Desa Sambirejo merupakan salah satu dari beberapa desa wisata yang berada di Jogjakarta yang berlokasi di Kecamatan Prambanan, memiliki luas ± 832.655 Ha dan jumlah penduduk 7445 jiwa. Sehingga kepadatan penduduk di Desa Sambirejo adalah 1 jiwa/Km². Di Desa Sambirejo ini sendiri berdekatan dengan situs Candi Boko yang merupakan salah satu daya tarik dari desa ini. Dan disitulah salah satu Restaurant dan Villa dibangun untuk memfasilitasi tourist yang sedang berlibur di Desa tersebut, bangunan tersebut adalah Suwatu.

Suwatu by Mil&Bay merupakan sebuah restaurant dan villa yang berada di Dusun Sambirejo. Suwatu sendiri memiliki arti dari bahasa Sansekerta, 'Su' yang berarti baik, besar, agung dan 'Watu' berarti Batu. Suwatu memiliki makna batu yang agung dan baik yang diharapkan bisa membawa kebaikan dan kesejahteraan bagi masyarakat sekitar.

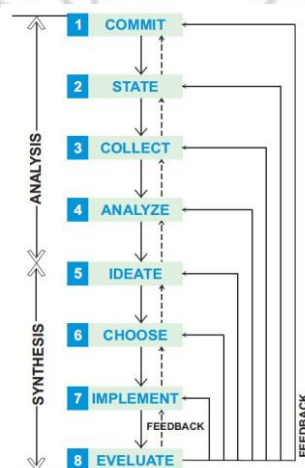
Suwatu juga merupakan singkatan dari nama lokasi yaitu Sumberwatu yang berarti Sumber adalah mata air, Watu adalah batu. Jadi adanya mata air yang muncul dari celah batu yang ada di Sumberwatu, yang membawa kesuburan bagi lingkungan sekitar. Sumberwatu juga bisa diartikan sebagai pusatnya batu-batu, karena daerah Sumberwatu adalah kawasan perbukitan dengan banyak sekali bebatuan.

Menurut Rico Rindoko sebagai owner dari Suwatu tersebut dalam wawancara dengan penulis didapatkan, Suwatu juga mengambil SDM dari warga sekitar untuk menyokong perekonomian warga Sumberwatu. Suwatu terdiri dari beberapa bangunan yaitu villa, *develop gallery*, dan resto. Bangunan Suwatu dirancang dengan budaya Jawa. Dengan bangunan rumah tradisional jenis rumah 'kampung' yang memiliki bentuk dengan ciri khas dan karakter kuat sebagai bangunan sederhana yang sempurna secara *structural*. Bangunan pokoknya yang memiliki tiang-tiang atau 'saka' yang berjumlah 4, 6 atau 8 dan seterusnya sesuai keinginan. Bangunan model "kampung" merupakan bangunan standart yang dapat dimodifikasi menjadi bentuk lain atau dimodifikasi dengan model-model baru yang lebih *modern*.

Melalui perancangan ini maka, diharapkan Suwatu dapat kembali menghidupkan wilayah tersebut, juga dapat tercipta sebuah *image* khusus pada restaurant dan villa ini yang kemudian dapat dilirik sebagai sebuah daya tarik wisata bagi para wisatawan dan menjadi salah satu *icon* resort terbaik di Yogyakarta.

B. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam proses perancangan ini yaitu metode Rosemary Kilmer (1992) dalam buku *Designing Interiors*. Di dalam buku tersebut terdapat proses desain yang dibagi menjadi dua yaitu analisis dan sintesis. Dalam pembagian tersebut di dapatkan delapan langkah proses desain.



Gambar 1. 1 Proses *Design* dari *Designing Interiors*
(Sumber : Kilmer, 2014)

C. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

a. *Commit (Accept the Problem)*

Menerima atau berkomitmen dengan suatu masalah yang di dapatkan saat merancang Suwatu *by* Mil&Bay dan mencari sebuah langkah untuk menerima permasalahan tersebut.

b. *State*

Mendefinisikan suatu masalah yang di dapatkan dari berbagai persyaratan, kendala, keterbatasan dan asumsi-asumsi yang ada saat pengumpulan data Suwatu. Lalu terciptalah sebuah langkah yang dilakukan untuk menetapkan masalah :

- a. *Checklist* yaitu, memikirkan hal apa yang harus diselesaikan untuk menangani sebuah permasalahan yang di dapat.
- b. *Perception List*, yaitu mencari sebuah opini untuk mendukung penanganan permasalahan dari sudut pandang “non-ahli”.
- c. *Visual Diagrams*, yaitu mengelompokkan sebuah informasi berupa visualisasi. Hal ini dapat dipertimbangkan dengan beberapa aspek seperti fisik, social, psikologi dan ekonomi.

c. *Collect (Gather the Fact)*

Penelitian untuk mendapatkan sebuah informasi data yang dilakukan melalui survey. Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mendapatkan informasi tersebut antara lain :

- a. *Interviews* pengguna ruangan tersebut seperti pengunjung maupun *staff*
- b. *Survey* pengguna ruangan
- c. *Studi Literatur* encari sebuah referensi dari berbagai proyek yang serupa

d. Analyze

Meneliti permasalahan dan mengelompokkannya dalam beberapa kategori yang berhubungan. Data-data tersebut harus melewati sebuah penyaringan yang akan mempengaruhi sebuah hasil solusi design akhir dan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan sebuah analisa masalah adalah *Conceptual Sketch, Matrix* dan *Categorization*.

Merupakan proses pencarian dan pemfokusan ide desain dan cara memecahkan masalah atau mencari solusi. Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat brainstorming. Pada tahap ini, akan banyak bermunculan ide-ide dasar yang terus dikembangkan dengan cara membuat sketsa-sketsa awal dan alternatifnya kemudian muncul apa saja yang dibutuhkan untuk perancangan ini. Setelah brainstorming munculah ide-ide terciptanya desain dan pemecahan masalah yang dihadapi, kemudian ini akan menghasilkan aplikasi dan berlanjut pada pengembangan-pengembangan desain.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1. Ideate

Tahapan ini merupakan sebuah tahapan untuk mencari sebuah ide atau gagasan dari sebuah kreatifitas. Tahapan ini memiliki beberapa tahap di dalamnya, yaitu :

1) Drawing Phase

Mencakup sebuah *planning* desain yang seringkali berupa sebuah *sketch* yang menunjang kebutuhan maupun sebuah fungsi ruangan. Dalam tahap ini dapat berupa sebuah Bubble Diagram yang menggambarkan area, sirkulasi, dan beberapa batasan dalam sebuah perancangan ide desain.

2) Concept Statement

Tahapan ini adalah sebuah tahapan menuangkan sebuah inspirasi atau ide dalam sebuah kalimat. Kalimat yang dimaksud adalah sebuah kalimat yang mendiskripsikan ide pokok yang di dapatkan dengan mempertimbangkan sebuah aspek fungsional dan *aesthetic*.

2. Choose (Select the Best Option)

Pemilihan terbaik dalam sebuah kriteria yang akan diterapkan. Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membuat alternative yaitu :

1) *Personal Judgement*

Membandingkan beberapa pilihan yang ada dan di dapatkan salah satu yang memiliki sebuah tujuan yang diinginkan dari sebuah permasalahan.

2) *Comparative Analysis*

Metode ini dilakukan untuk membuat keputusan yang lebih dengan membandingkan bagaimana suatu solusi terbaik yang sudah dipilih dengan solusi-solusi yang lainnya.

3. ***Implement (Take Action)***

Setelah melewati tahapan-tahapan diatas lalu dilakukan sebuah penuangan ide dalam sebuah bentuk disik berupa *final drawing*, denah, *rendering* dan presentasi.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1. *Evaluate*

Meriview untuk membuat sebuah penilaian yang sudah dicapai, apakah sudah memecahkan permasalahan yang didapatkan. Mengevaluasi hal yang sudah didapatkan atau dipelajari dari pengalaman dana pa yang berpengaruh dari hasil desain. Sebagai suatu pegangan pedoman menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi berikutnya.

2. *Feedback*

Melakukan evaluasi ulang pada setiap tahapan desain yang dilalui dimana langkah ini merupakan sebuah pembanding untuk hasil desain dengan proses pengerjaan proyek yang sebenarnya di lapangan.