

**PERANCANGAN INTERIOR L-RESTO
AND EDU VACATION**



Oleh:
Elfira Nurcahyani Parentasia
1812141023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

PERANCANGAN INTERIOR
L-RESTO AND EDU VACATION

ABSTRACT

The role of interior design in order to save the environment sometimes does not have a significant role, because the application of some basic interior elements is only limited to the quality of the space and the material of the furniture in it. The concept of permaculture that wants to be raised into the design theme also experiences many obstacles such as limited space and ineffective human circulation. The addition of the edu-vacation function in a fine dining restaurant also adds a new problem where the edu-vacation program flow requires a coherent and connected flow between one room and another to create an interactive space relation. However, these obstacles can also be a way out where the permaculture layout system can help with problems of human circulation, relations between spaces, furniture forms and the application of the principle living with nature. Some obstacles, such as limited space with exposure to sunlight for the benefit of small permaculture farms, can also be overcome with the PFAL (Plant Factory with Artificial Lighting) system which refers to plant production facilities with thermal insulation in closed spaces using LED lights. From the series of problems and solutions above, it can be concluded that the contribution of interior design in order to save the environment in certain fields can be overcome with current technological advances.

Key Words : *Permaculture, PFAL, Edu-Vacation.*

PERANCANGAN INTERIOR L-RESTO AND EDU VACATION

ABSTRAK

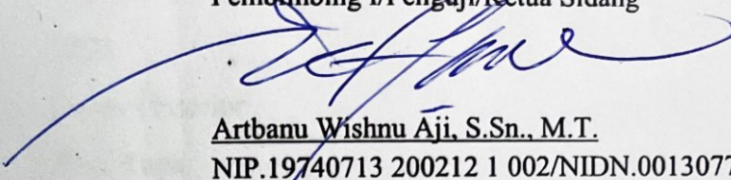
Peranan desain interior dalam upaya penyelamatan lingkungan terkadang kurang memiliki peranan yang signifikan, karena penerapan pada beberapa elemen dasar interior yang hanya terbatas pada kualitas ruang dan material furnitur didalamnya. Konsep *permaculture* yang ingin diangkat kedalam tema perancangan pun mengalami banyak kendala seperti keterbatasan ruang dan sirkulasi manusia yang tidak efektif. Penambahan fungsi *edu-vacation* pada restoran *fine dining* juga menambah permasalahan baru dimana alur program *edu-vacation* membutuhkan alur yang runtut dan terhubung antar satu ruang dan ruang lainnya, untuk menciptakan hubungan ruang yang interaktif. Namun kendala yang datang tersebut juga dapat menjadi jalan keluar dimana sistem *layouting permaculture* dapat membantu permasalahan sirkulasi manusia, hubungan antar ruang, bentuk furnitur serta penerapan prinsip hidup bersama alam. Beberapa kendala seperti keterbatasan ruang dengan paparan sinar matahari untuk kepentingan pertanian skala kecil milik *permaculture* pun dapat diatasi dengan sistem PFAL (*Plant Factory with Artificial Lighting*) yang mengacu pada fasilitas produksi tanaman dengan insulasi termal di ruang tertutup dengan menggunakan lampu LED. Dari rangkaian masalah dan solusi diatas dapat disimpulkan bahwa kontribusi desain interior dalam upaya penyelamatan lingkungan di bidang tertentu dapat diatasi dengan kemajuan teknologi saat ini.

Kata Kunci : *Permaculture, PFAL, Edu-Vacation*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

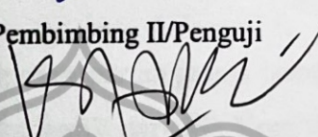
PERANCANGAN INTERIOR L-RESTO AND EDU VACATION diajukan oleh Elfira Nurcahyani Parentasia, NIM 1812141023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

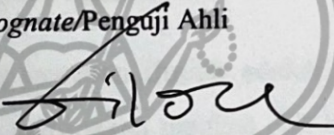
NIP.19740713 200212 1 002/NIDN.0013077402

Pembimbing II/Penguji


Yayu Rubiyanti, S.Sn. M.Sn.

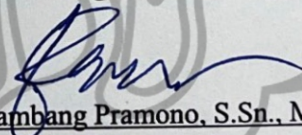
NIP. 19860924 201404 2 001/NIDN.0024098603

Cognate/Penguji Ahli


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

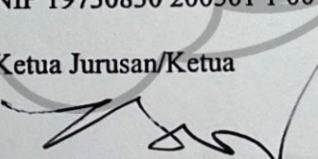
NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN.0029017304

Ketua Program Studi/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


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Timbul Kharjo, M. Hum.
NIP. 19691103 199303 1 001/NIDN.0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elfira Nurcahyani Parentasia
NIM : 1812141023
Tahun Lulus : 2022
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggung jawaban 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 pertanggung jawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Juni 2022



Elfira Nurcahyani Parentasia

NIM 1812141023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan yang maha esa atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN INTERIOR L-RESTO AND EDU VACATION”, dan merupakan syarat untuk mendapat gelar keserjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan menebarkan kewaspadaan seputar topik yang dibahas. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan kesehatan serta rizki yang penulis dapat.
2. Bapak Achmad Djahuri dan Ibu Sundari selaku orang tua penulis yang selalu mendukung segala aktivitas penulis di dunia perkuliahan beserta doa-doa yang selalu dipanjatkan.
3. Adistiana dan Bambang Sujatmiko selaku kakak sulung dan kakak ipar yang selalu mendukung penulis dan bertindak sebagai wali kedua penulis untuk selalu mendukung penulis didalam bidang pendidikan baik secara materil dan non materil.
4. Yth Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. dan Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing penulis dalam penyusunan perancangan tugas akhir ini.
5. Yth Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. selaku dosen wali penulis yang banyak membantu mengarahkan tujuan penulis selama menimba ilmu di ISI Yogyakarta.
6. Budi Pradono Architect sebagai tempat penulis melakukan kegiatan kerja profesi selama periode magang atas seluruh ilmu berharga dan referensi objek untuk perancangan tugas akhir ini.

7. Cresentia Vania Sukardi selaku mentor penulis selama melaksanakan kerja profesi di Budi Pradono Architect yang telah membantu penulis untuk mempermudah pelaksanaan magang.
8. Keluarga besar saya, Mba Uda, Mas Budi, Rama, Radhifa, Faris, Eka, Chiwan, Ruby, Riska dan Sheza.
9. Dian Lathifa Cahyaning Putri selaku teman dekat penulis dari masa penerimaan mahasiswa hingga saat ini yang selalu mensupport penulis di segala keadaan.
10. Deborah Catherine Tanuwijaya yang selalu berdiskusi dengan penulis setiap menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas kuliah.
11. Seluruh angkatan Poros 18 dan Ymir Grup.
12. Star Palace Group terutama Inas, Kamila, Nita, Reni dan Syitha atas support yang selalu diberikan agar penulis dapat terhibur di segala kesempatan
13. Seluruh pihak yang secara langsung dan tidak langsung membantu penulis menyusun penulisan tugas akhir ini.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan didalamnya. Penulis akan sangat menerima segala kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan Tugas Akhir Desain ini agar dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 26 April 2022



Elfira Nurcahyani Parentasia

NIM 1812141023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain	5
BAB II : PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain.....	7
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus	15
B. Program Desain	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Sasaran Desain.....	20
C. Data.....	20
1. Deskripsi Umum Proyek	20
2. Data Non Fisik.....	22
3. Data Fisik.....	28
4. Data Literatur.....	40
D. Daftar Kebutuhan Ruang	49
BAB III : PERMASALAHAN DESAIN	47
A. Pernyataan Masalah	51
B. Ide Solusi Desain	51
BAB IV : PENGEMBANGAN DESAIN	61
A. Alternatif Desain.....	61
B. Evaluasi Pemilihan Desain	86
C. Hasil Desain.....	87

BAB V : PENUTUP	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan.....	3
Gambar 1.2 Bagan Metode Perancangan	5
Gambar 2.1 Bagan Jenis Ruang.....	13
Gambar 2.2 Perbandingan Prinsip Permaculture.....	16
Gambar 2.3 Rincian <i>Permaculture</i>	17
Gambar 2.4 Kegunaan <i>Greenroof</i>	19
Gambar 2.5 Logo L-Resto	21
Gambar 2.6 Lokasi L-Resto.....	22
Gambar 2.7 Struktur Perusahaan L-Resto	27
Gambar 2.8 Diagram Persentase Ruang	28
Gambar 2.9 Lokasi Resto	28
Gambar 2.10 Siteplan	29
Gambar 2.11 Fasad Rooftop	29
Gambar 2.12 Fasad Memasuki Area	29
Gambar 2.13 Fasad Arah Persawahan.....	30
Gambar 2.14 Layout Resto	30
Gambar 2.15 Tampak Belakang	31
Gambar 2.16 Tampak Depan.....	31
Gambar 2.17 Potongan A-A'	31
Gambar 2.18 Potongan B-B'	32

Gambar 2.19 Potongan C-C'	32
Gambar 2.20 Zoning.....	32
Gambar 2.21 Sirkulasi	33
Gambar 2.22 Grey Terazzo	34
Gambar 2.23 Epoxy Coat	34
Gambar 2.24 Polished Concrete	35
Gambar 2.25 Concrete Expose	35
Gambar 2.26 Scratch Coat Concrete	36
Gambar 2.27 Gypsum.....	36
Gambar 2.28 Skylight.....	37
Gambar 2.29 Natural Lighting	37
Gambar 2.30 Skylight and Natural Ventilation.....	38
Gambar 2.31 Konsep Gubahan Ruang	39
Gambar 2.32 Elemen Dekoratif.....	40
Gambar 2.33 Ceiling Speaker.....	45
Gambar 3.1 <i>Mindmap</i> Latar Belakang Objek Perancangan	52
Gambar 3.2 <i>Mindmap</i> Latar Belakang Konsep Perancangan.....	53
Gambar 3.3 Sketsa Ide.....	60
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Alternatif 1	61
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Alternatif 2.....	62
Gambar 4.3 Transformasi Bentuk Sungai Alami	65
Gambar 4.4 Transformasi Bentuk Pola Radial.....	65

Gambar 4.5 Transformasi Bentuk Terasering	66
Gambar 4.6 Stilasi Bentuk Daun Anggur	66
Gambar 4.7 Color Scheme.....	67
Gambar 4.8 Material Scheme	68
Gambar 4.9 Diagram Matrix	69
Gambar 4.10 <i>Bubble</i> Diagram	70
Gambar 4.11 <i>Block Plan</i>	70
Gambar 4.12 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi	71
Gambar 4.13 <i>Zoning Concept</i>	71
Gambar 4.14 <i>Layout</i> Alternatif 1.....	72
Gambar 4.15 <i>Layout</i> Alternatif 2.....	72
Gambar 4.16 <i>Layout</i> Alternatif 3.....	72
Gambar 4.17 Rencana Lantai	73
Gambar 4.18 Rencana Dinding	74
Gambar 4.19 Rencana Dinding 2	75
Gambar 4.20 Rencana Plafond	76
Gambar 4.21 Alternatif Bar dan Meja Pajang	77
Gambar 4.22 Alternatif <i>Seating</i> dan <i>Lab Store Bar</i>	78
Gambar 4.23 Furniture Custom Modification	78
Gambar 4.24 Furniture Custom Modification	79
Gambar 4.25 Equipment.....	79
Gambar 4.26 Perspektif Area Depan	87

Gambar 4.27 Perspektif <i>Lobby Bar</i>	87
Gambar 4.28 Perspektif <i>Seating Area Lobby Bar</i>	87
Gambar 4.29 Perspektif <i>Distillery</i>	88
Gambar 4.30 Perspektif <i>Area General Lab</i>	88
Gambar 4.31 Perspektif <i>General Lab 2</i>	88
Gambar 4.32 Perspektif <i>Education Area</i>	89
Gambar 4.33 Perspektif <i>Education Area 2</i>	89
Gambar 4.34 Perspektif <i>Indoor Agriculture</i>	89
Gambar 4.35 Perspektif <i>Indoor Agriculture 2</i>	90
Gambar 4.36 Perspektif <i>Indoor Agriculture 3</i>	90
Gambar 4.37 Perspektif <i>Toilet</i>	90
Gambar 4.38 Perspektif <i>Toilet 2</i>	91
Gambar 4.39 Perspektif <i>Toilet 3</i>	91
Gambar 4.40 Perspektif <i>Main Dining</i>	91
Gambar 4.41 Perspektif <i>Main Dining 2</i>	92
Gambar 4.42 Perspektif <i>Main Dining 3</i>	92
Gambar 4.43 Perspektif <i>Main Dining 4</i>	92
Gambar 4.44 Perspektif <i>Main Kitchen</i>	93
Gambar 4.45 Perspektif <i>Main Kitchen 2</i>	93
Gambar 4.46 Perspektif <i>Main Kitchen 3</i>	93
Gambar 4.47 Perspektif <i>Lab Store</i>	94
Gambar 4.48 Perspektif <i>Lab Store 2</i>	94

Gambar 4.49 Perspektif <i>Lab Store 3</i>	94
Gambar 4.50 Perspektif <i>Amphiteatrre</i>	95
Gambar 4.51 Perspektif <i>Amphiteatrre 2</i>	95
Gambar 4.52 Perspektif <i>Amphiteatre 3</i>	95
Gambar 4.53 Perspektif <i>Canteen</i>	96
Gambar 4.54 Perspektif <i>Canteen 2</i>	96
Gambar 4.55 Perspektif <i>Canteen 3</i>	96
Gambar 4.56 Perspektif <i>Creative Room</i>	97
Gambar 4.57 Perspektif <i>Creative Room 2</i>	97
Gambar 4.58 Perspektif <i>Meeting Room</i>	97
Gambar 4.59 Perspektif <i>Lab Kitchen</i>	98
Gambar 4.60 Perspektif <i>Lab Kitchen 2</i>	98
Gambar 4.61 Perspektif <i>Lab Kitchen 3</i>	98
Gambar 4.62 Layout	99
Gambar 4.63 Layout Area A	99
Gambar 4.64 Layout Area B.....	99
Gambar 4.65 Detail Khusus	100
Gambar 4.66 Detail Khusus 2	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fungsi Pengguna Ruang.....	25
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang.....	49
Tabel 2.3 Kriteria Desain	50
Tabel 3.1 Kriteria Desain	54
Tabel 4.1 Jenis Lampu pada Perancangan.....	80
Tabel 4.2 Perhitungan Titik Lampu	82
Tabel 4.3 Jenis AC pada Ruangan.....	83
Tabel 4.4 Perhitungan Kebutuhan BTU	84
Tabel 4.5 Jenis ME pada Perancangan.....	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini bidang pariwisata semakin mengalami perkembangan dengan menyajikan berbagai inovasi yang dipadukan dengan isu-isu terbaru. Tidak hanya memiliki tujuan untuk menghibur, kini semakin banyak area wisata yang menyelipkan pembaruan didalamnya untuk semakin memikat konsumen. Hal ini mendorong para pelaku ekonomi kreatif membaca minat masyarakat dari berbagai kalangan dan generasi, bagaimana mereka memaknai pariwisata dengan tren dan kebutuhan saat ini. Kesadaran akan apa yang mereka butuhkan dan mungkin mereka dapatkan setelah melakukan perjalanan wisata bersama keluarga, menjadi pertimbangan yang cukup membuka banyak kemungkinan peluang usaha inovasi baru. Edukasi merupakan salah satu inovasi yang sempat menjadi tren di banyak bidang pariwisata, kesadaran orang tua untuk memanfaatkan waktu liburan tidak hanya untuk bermain, namun juga dapat mengenalkan serta memberi pendidikan dengan cara yang menyenangkan kepada anak-anak.

Penggabungan antara edukasi dan wisata tersebut sangat beragam, mulai dari menyelipkan edukasi seputar jenis hewan, berbagai bangunan bersejarah hingga yang sempat menjadi tren di kalangan produk kecantikan yaitu edu wisata. Bersamaan dengan isu terkini seputar global warming dan *champaign* hidup berkelanjutan, edu wisata menjadi pilihan banyak tempat wisata untuk semakin melebarkan sayap dan menjaring konsumen yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan. Edu wisata biasanya digunakan oleh produk yang memang menggunakan bahan alami untuk bahan baku produknya, sebagai media pengenalan kandungan produk dan pengenalan citra produk itu sendiri. Terdapat banyak sekali jenis edu wisata, ada yang langsung menunjukkan kebun dimana mereka menanam, ada yang menunjukkan pabrik kecil sebagai simulasi dan ada yang mengajarkan

bagaimana menanam tanaman tertentu dapat tumbuh di beberapa iklim tertentu.

Namun saat ini edu wisata mulai dilirik oleh pengusaha lokal, tidak hanya *brand* yang ingin semakin menaikkan citra perusahaan namun banyak pengusaha lokal yang ingin menaikkan potensi Sumber Daya Alam dan dikemas kedalam produk edukasi, dan menarik minat konsumen untuk mendapat edukasi. Termasuk L resto yang memiliki prinsip restaurant *less pollution, locality pride* dan *sustainability*. Untuk *project* barunya L resto memiliki luasan bangunan 2000 m persegi dengan banyak bagian didalamnya. terdapat *amphitheatre, hall* dan ruang budidaya jamur yang sangat cocok jika diaplikasikan sebagai ‘*Mini Edu Vacation*’ untuk pengunjung yang ingin mempelajari bagaimana L resto mempertahankan prinsip *support local product*, dan tetap menjaga kualitas produk sebagai salah satu dari 50 resto artisan terbaik di dunia. Terdapat banyak *space* yang dapat dijadikan area pengenalan bahan baku, simulasi penanaman bahan baku hingga proses bahan tersebut diolah. Dikarenakan prinsip L resto yang sangat ketat akan *sustainability, amphitheatre* dapat digunakan sebagai sesi edukasi mengapa L resto hanya mendukung *Local product* dan apa dampak buruk dari produk impor.

Dari beberapa penjelasan sebelumnya, proyek ini tentunya sangat menarik dikarenakan dapat menjadi *restaurant* pertama yang mengusung tema *Edu Vacation* dan membekali pengunjung seputar edukasi lingkungan di bidang kuliner. Target konsumen yang menengah keatas dapat menaikkan *influence* dan penyebarannya yang dinilai lebih cepat ke calon konsumen lainnya. di era *global warming* ini, isu lingkungan merupakan isu yang paling penting untuk disadari oleh masyarakat. L resto yang sudah mengusung tema ini sedari dulu tentunya akan kurang berpengaruh perannya dalam menaikkan waspada masyarakat akan isu lingkungan apabila tidak memberikan sesi edukasi dan penjelasan mendalam seputar *support local product*.

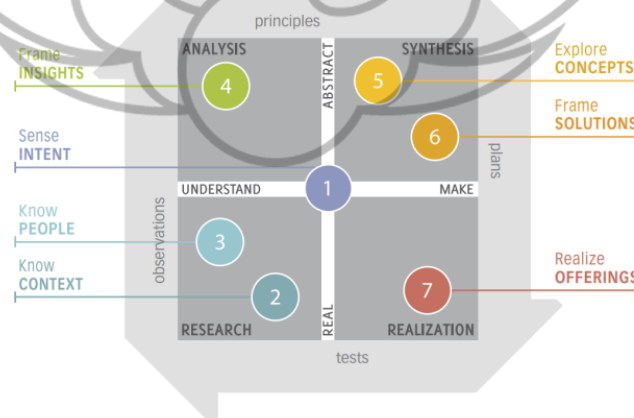
Selain manfaat *support local product* yang dapat mengurangi polusi, pemberdayaan petani dan pelaut lokal juga dapat membantu membangkitkan perekonomian daerah setempat. Dimana hal ini masih jarang dilakukan oleh

restaurant artisan dan masih banyak yang lebih memilih produk impor karena dinilai lebih berkualitas. Dengan alasan ini L resto juga dapat menjadi contoh untuk *restaurant* lainnya agar pemanfaatan sumber daya lokal dapat lebih ditingkatkan. Secara garis besar, adanya *edu vacation* adalah sebagai media pengenalan beberapa prinsip yang dipegang teguh oleh L resto seputar isu lingkungan yang nantinya dapat ter *influence* dengan baik melalui media ini. Proyek ini sangat penting untuk dijadikan proyek Tugas Akhir, karena dapat juga dijadikan sebagai media penyebaran waspada terhadap isu lingkungan di bidang arsitektur dan interior.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain Inovasi yang telah dikembangkan oleh Kumar, (2012) dipilih sebagai metode desain perancangan Interior L-Resto, dimana terdapat tujuh tahap dalam melakukan proses desain berbasis inovasi. Tujuh tahapan desain inovasi tersebut adalah Mengetahui tujuan, mengetahui konteks, memahami orang-orang, menyaring data, mengeksplor konsep, menyusun solusi, merealisasikan penawaran.



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Kumar, V., 2012)

1) Mengetahui Tujuan (*Sense Intent*)

Pada proses tahap pertama terdapat lima tahap lagi untuk mengetahui apa yang akan kita tuju. Pendalaman seputar isu terkini, gambaran umum, tren yang sedang berlangsung, membaca peluang inovasi, dan peluang yang dapat diciptakan di masa mendatang.

2) Mengetahui Konteks (*Know Context*)

Pendalaman perihal konteks apabila terdapat suatu keadaan yang dapat mempengaruhi penawaran produk, layanan, dan *brand* kita. Dengan pendalaman tersebut kita dapat mengetahui bagaimana pesaing dan sistem pasar bekerja.

3) Memahami Orang-orang (*Know People*)

Dalam tahap ini kita harus memahami orang-orang di sekitar (*User and Stakeholder*) dan interaksi mereka dalam aktivitas sehari-hari. Melakukan riset akan kebutuhan yang tidak dapat mereka jabarkan secara langsung dan memahami keinginan mereka dapat membantu analisis selanjutnya.

4) Menyaring Data (*Framing Insight*)

Menyusun dan menyaring data yang telah didapatkan dari tiga tahap sebelumnya sebagai kerangka struktur, dan menemukan beberapa peluang yang mungkin sudah terlihat.

5) Mengeksplor Konsep (*Explore Concept*)

Pada tahapan ini kita akan mengeksplor ide baru yang tercipta dari struktur yang telah disusun di tahapan sebelumnya. Struktur ini sudah cukup untuk dikembangkan kedalam penyusunan konsep, dan bahan untuk mendapat *feedback* kasar dari klien.

6) Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)

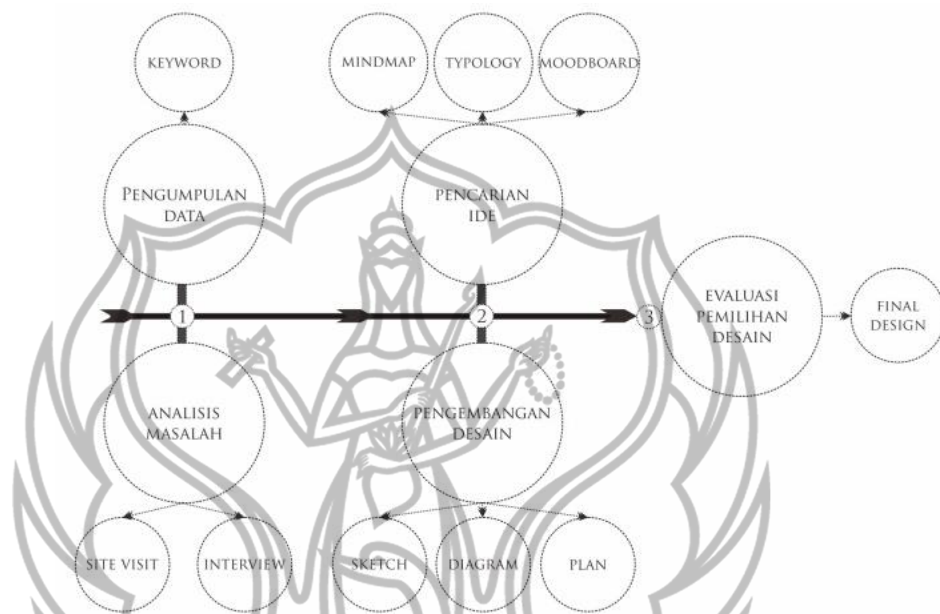
Setelah pengembangan ide di tahap sebelumnya, kita akan mengevaluasi konsep dan mengidentifikasi peluang, maka variabel apa yang dapat menghasilkan keuntungan terbesar untuk para *stakeholder*.

7) Merealisasikan Penawaran (*Realize Offering*)

Ketika solusi potensial sudah ditentukan, kita perlu melakukan pendalaman lagi mengenai bagaimana produk berada di tengah-tengah masyarakat dan memastikan bahwa solusi tersebut dapat memberi nilai lebih terhadap produk.

2. Metode Desain

Metode desain yang akan digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2 Bagan Metode Perancangan

(Sumber Analisa Penulis, 2021)

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Terdapat dua jenis metode pengumpulan Data menurut Kumar (2012) yaitu mengetahui tujuan dan mengetahui konteks. Didalam dua tahap ini kita akan melakukan riset mendalam seputar inovasi di masa sekarang dan masa depan, termasuk evaluasi internal dengan beberapa ahli untuk membaca peluang.

Sedangkan metode penelusuran masalah menggunakan cara menganalisa aktivitas dengan meninjau langsung ke lapangan dan melakukan wawancara dengan beberapa user maupun *stakeholder* untuk mendalami karakter area.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dilakukan dengan mengeksplor struktur data yang sudah dikumpulkan, kemudian dikembangkan menjadi sketsa, diagram atau plan sederhana yang dapat dijadikan sebagai gambaran penawaran solusi kepada klien.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain dilakukan ketika beberapa tawaran desain sementara sudah mendapat *feedback* dari klien dan direvisi sesuai keinginan klien. Maka dapat melakukan evaluasi bersama kembali untuk menentukan desain akhir.

