

**PERANCANGAN INTERIOR SOFIA BOUTIQUE  
RESIDENCE YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Skolastika Ghea Suciandinta**

**NIM 161 2041 023**

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

## ABSTRAK

Sofia Boutique Residence Yogyakarta merupakan properti elegan bintang 4, bergaya Eropa yang terletak di lereng Gunung Merapi. Konsep dari hotel ini didesain untuk menimbulkan rasa nyaman (*being cocooned*). Yang dimaksud dari *being cocooned* di sini adalah '*escape from the crowd and being away*' sehingga lokasi hotel yang terpencil mendukung konsep yang ada dan menyuguhkan suasana nyaman dan menyenangkan untuk tamunya. Pengunjung yang datang menginap di hotel ini rata-rata adalah orang-orang yang ingin *staycation*. Bangunan dengan desain Eropa Mediteranian juga terlihat sangat mencolok dan mewah jika dibandingkan dengan rumah-rumah warga sekitar yang sebagian besar merupakan kalangan menengah kebawah. Perancangan ini bertujuan untuk membuat Sofia Boutique Residence menjadi hotel yang dapat berbaur dengan lingkungan sekitar namun tetap nyaman untuk dijadikan tujuan *staycation*. Untuk mewujudkan interior yang khas namun tetap menyatu dengan lingkungan sekitar, Sofia hotel dirancang dengan pendekatan kontekstual lingkungan dimana gunung Merapi menjadi menjadi konsep utama. Penggambaran gunung Merapi yaitu dengan penggunaan material *concrete* sebagai material utama dan unsur vegetasi di ruangan untuk menggambarkan alam dari gunung Merapi.

**Kata kunci: Boutique Hotel, Being Cocooned, Konteks Lingkungan**

## ABSTRACT

*Sofia Boutique Residence Yogyakarta is an elegant 4-star hotel with European style and located on the slopes of Mount Merapi. The concept of this hotel is designed to create a sense of comfort (being cocooned) that mean escape from the crowd and being away. The remote location of the hotel supports the existing concept and provides a comfortable and pleasant atmosphere for its guests. Visitors who come to stay at this hotel on average are people who want to do 'staycation'. The building with a Mediterranean European style also looks very luxurious compared to the houses of the local residents. This design aims to make Sofia Boutique Residence a hotel that can blend in with surrounding environment but still comfortable to serve as a 'staycation' destination. To realize a distinctive interior but still blend with the surrounding environment, Sofia hotel isi designed with a contextual approach to the environment with Mount Merapi is the main concept. The depiction of the volcano is by using concrete as the main material and vegetation elements in the room to describe the nature of Mount Merapi.*

**Key word:** *Boutique Hotl, Being Cocooned, Environtmental Context*

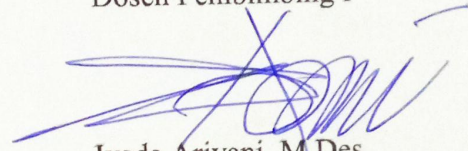
## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan yang berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR SOFIA BOUTIQUE RESIDENCE  
YOGYAKARTA** diajukan oleh Skolastika Ghea Suciandinta NIM 1612041023,

Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji.

Dosen Pembimbing I

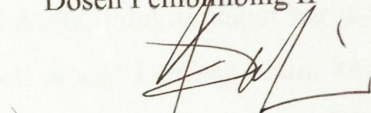


Ivada Ariyani, M.Des.

NIP. 197605142005012001

NIDN. 0014057604

Dosen Pembimbing II

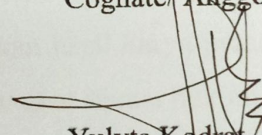


Dony Arsetyasmoro, M.Ds.

NIP. 197904072006041002

NIDN. 0007047904

Cognate/ Anggota



Yulyta Kodrat

Prasetyaningsih, M.T.

NIP. 197007272000032001

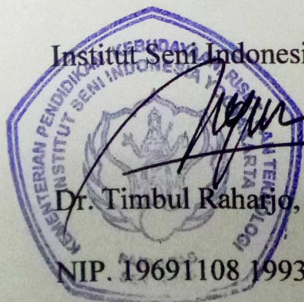
NIDN. 0027077005

Ketua Program Studi Desain  
Interior

Mengetahui,

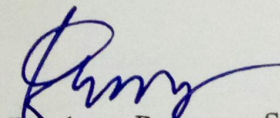
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 196911081993031001

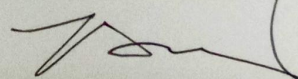


Bambang Pramono, S.Sn,  
M.A.

NIP. 197308302005011001

NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 197703152002131005

NIDN. 001503770

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Skolastika Ghea Suciandinta  
NIM : 1612041023  
Tahun lulus : 2022  
Program Studi : Desain Interior  
Fakultas : 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.

Yogyakarta, 25 Januari 2022

Skolastika Ghea Suciandinta  
1612041023

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena telah melimpahkan tahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul PERANCANGAN INTERIOR SOFIA BOUTIQUE RESIDENCE ini dengan baik.

Tujuan dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Pendidikan Strata 1 jurusan Desain, Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa adanya dorongan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala pertolongan dan anugerah-Nya.
2. Kedua orangtua yang selalu memberi dukungan, baik materi maupun psikologis, serta doa.
3. Yth. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Ibu Ivada Ariyani, M.Des. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, ilmu, serta saran yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Bambang Pramini, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama proses studi.
8. Bapak Waro selaku GM *Sofia Boutique Residence*.
9. Rizki Ayu Vidiанти yang setia ikut menemani saya mengerjakan TA bersama selama 3 Semester.
10. Kunto Prasetyo yang telah menghibur secara mental dan finansial.
11. Septi dan Risna yang memberikan bantuan selama proses TA.

12. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini.

Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan ini, semata-mata karena terbatasnya ilmu dan pengalaman penulis sebagai mahasiswa. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, 25 Januari 2022



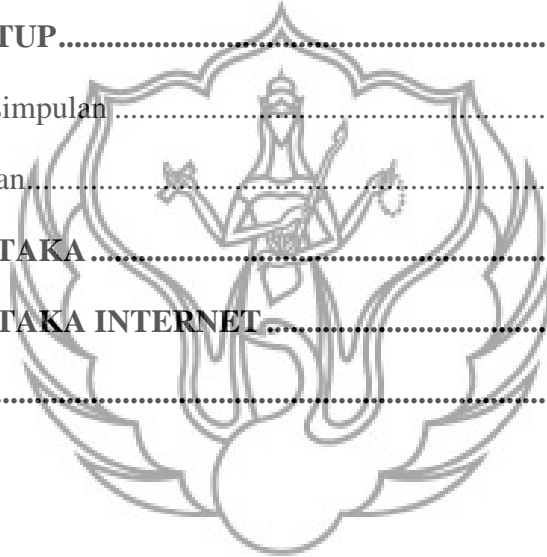
Skolastika Ghea Suciandinta

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.    Latar Belakang .....	1
B.    Metode Desain .....	2
1.  Proses Desain .....	2
2.  Metode Desain .....	4
<b>BAB II. PRA DESAIN.....</b>	<b>7</b>
A.    Tinjauan Pustaka .....	7
1.  Tinjauan Umum .....	7
2.  Tinjauan Khusus .....	11
B.    Program Desain (Programming) .....	15
1.  Tujuan Desain .....	15
2.  Fokus dan Sasaran Desain.....	15
3.  Data .....	15
4.  Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	42
a.  Daftar Kebutuhan .....	42
<b>BAB III. PERMASALAHAN DESAIN .....</b>	<b>45</b>
A.    Permasalahan Desain .....	45



B.	Ide Solusi Desain (Ideation).....	45
<b>BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>		<b>51</b>
A.	Alternatif Desain (Schematic Design) .....	51
1.	Alternatif Estetika Ruang .....	51
2.	Alternatif Penataan Ruang .....	64
3.	Elemen Pembentuk Ruang .....	69
4.	Elemen Pengisi Ruang .....	81
5.	Tata Kondisi Ruang .....	83
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	92
C.	Hasil Desain .....	92
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>		<b>101</b>
A.	Kesimpulan .....	101
B.	Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>102</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA INTERNET.....</b>		<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>105</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan.....	3
Gambar 2.2 Logo Sofia.....	16
Gambar 2.3 Organization Chart.....	17
Gambar 2.4 Site Plan.....	18
Gambar 2.5 Tapak Bangunan.....	19
Gambar 2.6 Denah Lobby, Restaurant, Bar, Lounge, Meeting Room.....	20
Gambar 2.7 Potongan Lobby.....	21
Gambar 2.8 Denah Restaurant Indoor.....	22
Gambar 2.9 Potongan Lantai 1 & 2.....	22
Gambar 2.10 Potongan Lobby.....	23
Gambar 2.11 Zoning.....	23
Gambar 2.12 Potongan Lobby.....	24
Gambar 2.13 Fasad Sofia Boutique Hotel.....	25
Gambar 2.14 Lobby Sofia Boutique Hotel.....	25
Gambar 2.15 Lobby Sofia Boutique Hotel.....	26
Gambar 2.16 Lobby Sofia Boutique Hotel.....	26
Gambar 2.17 Lounge Sofia Boutique Hotel.....	27
Gambar 2.18 Lounge Area.....	27
Gambar 2.19 Meeting Room Sofia Boutique Hotel.....	28
Gambar 2.20 Meeting Room.....	28
Gambar 2.21 Restaurant Outdoor Sofia Boutique Hotel.....	29
Gambar 2.22 Restaurant.....	29
Gambar 2.23 Fasad Restaurant.....	30
Gambar 2.24 Restaurant Indoor Sofia Boutique Hotel.....	30
Gambar 2.25 Fasad Restaurant.....	31
Gambar 2.26 Premiere Room.....	31
Gambar 3.27 Graphic Thinking.....	46
Gambar 4.28 Unsur Merapi.....	51
Gambar 4.29 Suasana Ruang.....	52
Gambar 4.30 Sketsa Dinding.....	53
Gambar 4.31 Sketsa Lobby.....	54

Gambar 4.32 Sketsa Desain <i>Tunnel</i> .....	54
Gambar 4.33 Inspirasi Dinding .....	55
Gambar 4.34 Alternatif Meja Buffet dan Bar .....	57
Gambar 4.35 Sketsa Urban Farm .....	58
Gambar 4.36 Pool .....	59
Gambar 4.37 Sketsa Desain Premiere Room .....	59
Gambar 4.38 Sketsa Desain <i>Bed</i> .....	60
Gambar 4.39 Skema Warna dan Material .....	61
Gambar 4.40 Elemen Dekoratif .....	62
Gambar 4.41 Wall Lamp.....	62
Gambar 4.42 Sign System.....	63
Gambar 4.43 Bubble Diagram .....	64
Gambar 4.44 Alternatif Zoning.....	65
Gambar 4.45 Alternatif Zoning.....	66
Gambar 4.46 Alternatif Layout.....	67
Gambar 4.47 Alternatif Layout.....	68
Gambar 4.48 Alternatif Lantai.....	69
Gambar 4.49 Alternatif Lantai.....	70
Gambar 4.50 Alternatif Plafon.....	71
Gambar 4.51 Alternatif Plafon.....	72
Gambar 4.52 Rencana Dinding.....	73
Gambar 4.53 Rencana Dinding.....	73
Gambar 4.54 Rencana Dinding.....	74
Gambar 4.55 Rencana Dinding.....	74
Gambar 4.56 Rencana Dinding.....	75
Gambar 4.57 Rencana Dinding.....	75
Gambar 4.58 Rencana Dinding.....	75
Gambar 4.59 Rencana Dinding.....	76
Gambar 4.60 Rencana Dinding.....	76
Gambar 4.61 Rencana Dinding.....	77
Gambar 4.62 Rencana Dinding.....	77
Gambar 4.63 Rencana Dinding.....	77

Gambar 4.64 Rencana Dinding .....	78
Gambar 4.65 Rencana Dinding .....	78
Gambar 4.66 Rencana Dinding .....	78
Gambar 4.67 Rencana Dinding .....	79
Gambar 4.68 Rencana Dinding .....	79
Gambar 4.69 Rencana Dinding .....	79
Gambar 4.70 Rencana Dinding .....	80
Gambar 4.71 Rencana Dinding .....	80
Gambar 4.72 Rencana Dinding .....	81
Gambar 4.73 Rencana Dinding .....	81
Gambar 4.74 Alternatif 1 dan 2 Sofa Lobby .....	81
Gambar 4.75 Alternatif Meja Receptionist .....	82
Gambar 4.76 Alternatif Meja Buffet .....	82
Gambar 4.77 Hasil Desain Lobby .....	92
Gambar 4.78 Hasil Desain Lobby .....	93
Gambar 4.79 Hasil Desain Lobby .....	93
Gambar 4.80 Hasil Desain Tunnel .....	94
Gambar 4.81 Hasil Desain Lounge .....	94
Gambar 4.82 Hasil Desain Lounge .....	95
Gambar 4.83 Hasil Desain Lounge .....	95
Gambar 4.84 Hasil Desain Restaurant Outdoor .....	96
Gambar 4.85 Hasil Desain Restaurant Outdoor .....	96
Gambar 4.86 Hasil Desain Restaurant Outdoor .....	97
Gambar 4.87 Hasil Desain Restaurant Outdoor .....	97
Gambar 4.88 Hasil Desain Restaurant Indoor .....	98
Gambar 4.89 Hasil Desain Restaurant Indoor .....	98
Gambar 4.90 Hasil Desain Urban Farm .....	99
Gambar 4.91 Hasil Desain Pool .....	99
Gambar 4.92 Hasil Desain Pool Bar .....	99
Gambar 4.93 Hasil Desain Kamar .....	100
Gambar 4.94 Hasil Desain Kamar .....	100
Gambar 4.95 Hasil Desain Kamar .....	100

**DAFTAR TABEL**

Table 2.1 Perbedaan Hotel Butik dengan Hotel lainnya .....	10
Table 2.2 Ruang Lingkup Perancangan .....	32
Table 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang .....	42
Table 3.4 Solusi Permasalahan Ruang .....	49
Table 4.5 Jenis Lampu .....	84
Table 4.6 Jenis AC .....	90



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Yogyakarta merupakan salah satu kota dengan jumlah wisatawan yang cukup banyak. Dengan banyaknya objek wisata seperti wisata alam, sejarah, kuliner dan tempat menarik lainnya, Yogyakarta menjadi salah satu pilihan bagi para wisatawan dari dalam negeri maupun luar negeri untuk melepas penat dan berlibur bersama keluarga atau teman. Jumlah wisatawan yang datang ke Yogyakarta juga selalu meningkat tiap tahunnya. Dengan banyaknya jumlah wisatawan yang ada di Yogyakarta maka kebutuhan hotel yang representatif sangat penting.

Hotel sendiri berasal dari kata *hostel* yang memiliki makna “tempat penampungan untuk pendatang” atau bisa juga “bangunan penyedia pondokan dan makanan untuk umum”. Hotel merupakan sebuah fasilitas akomodasi yang menyediakan penginapan dan sekaligus dilengkapi dengan pelayanan makanan dan minuman yang bersifat komersil. Oleh karena bersifat komersil, hotel dilengkapi fasilitas ruang yang menunjang, seperti *hall*, *lobby*, restoran, kantor pengelola dan lain-lain. Secara umum kegiatan utama yang terjadi pada sebuah hotel adalah kegiatan bermukim, sehingga tuntutan kenyamanan juga menjadi pertimbangan dan keindahan juga menjadi hal yang penting untuk menarik wisatawan. Hotel dibagi menjadi beberapa jenis dan salah satu jenis hotel yang menarik dan sedang banyak di era ini adalah *boutique hotel*.

*Boutique hotel* memiliki pelayanan yang sama seperti hotel lain pada umumnya. Namun yang membedakan *boutique hotel* dari jenis hotel lainnya adalah keunikan dari desainnya. *Boutique Hotel* biasanya kerap menawarkan desain yang *out of the box*. Desain dari *boutique hotel* inilah yang menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan yang datang.

Salah satu *boutique hotel* yang ada di Yogyakarta adalah *Sofia Boutique Residence*. *Sofia Boutique Residence* adalah properti elegan bintang 4, bergaya Eropa Mediteranian yang terletak di lereng Gunung Merapi. Konsep dari hotel ini didesain untuk menimbulkan rasa nyaman

(*being cocooned*). Yang dimaksud dari *being cocooned* di sini adalah '*escape from the crowd and being away*' sehingga lokasi hotel yang terpencil mendukung konsep yang ada dan menyuguhkan suasana nyaman dan menyenangkan untuk tamunya. Pengunjung yang datang menginap di hotel ini rata-rata adalah orang-orang yang ingin *staycation* atau menginap untuk merayakan sesuatu seperti bulan madu.

Desain hotel yang ada sekarang kurang mendukung tujuan hotel itu sendiri sebagai tempat *gate away* atau *staycation*. Hal itu terjadi karena kurangnya fasilitas yang ditawarkan hotel sebagai tempat *gate away*, dimana seharusnya pengunjung dapat melakukan banyak aktivitas dan kegiatan yang dapat melepas stress di hotel saat mereka *staycation*.

Lokasi hotel yang terpencil memang mendukung konsep dari Sofia Boutique Residence sendiri sebagai hotel tempat *gate away*. Namun ada beberapa hal negatif yang didapat dari letak hotel ini, seperti view yang kurang menarik karena berada di tengah pemukiman warga dan desain hotel yang ada kurang cocok dengan pemukiman sekitar. Bangunan dengan desain Eropa Mediteranian ini terlihat sangat mencolok dan mewah jika dibandingkan dengan rumah-rumah warga sekitar.

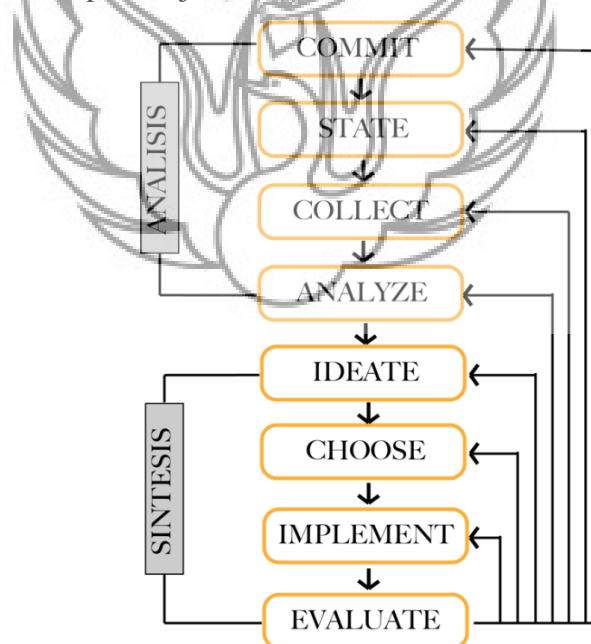
## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Pada perencanaan dan perancangan interior Sofia *Boutique Residence* proses desain yang digunakan berdasar pada teori Rosemary Kilmer (1992). Dalam teorinya proses perancangan terbagi menjadi 2 proses utama. Tahap pertama adalah *programming*, yaitu proses analisis permasalahan dengan mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literature, serta berbagai data tambahan lain yang berguna. Tahap kedua adalah *designing*, yaitu proses sintesis dari data – data yang sudah terkumpul yang akan memunculkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan desain yang sudah diuraikan dalam tahap *programming*. Beberapa alternatif tersebut kemudian di evaluasi untuk memilih solusi yang paling optimal.

Dalam pola pikir perancangan menurut Rosemary Kilmer (1992), proses desain diuraikan menjadi 8 langkah dan bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat gambar) :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta
- d. *Analyse* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif ide yang paling sesuai dan optimal untuk memecahkan masalah.
- g. *Implement* adalah melakukan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan masalah.



**Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan**

(Sumber : Kilmer 1992)



## 2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan *Sofia Boutique Residence* adalah sebagai berikut :

### a. Analisis

Mengumpulkan informasi data yang ada di lokasi *Sofia Boutique Residence* dengan cara *survey*, mengumpulkan data dari berbagai sumber. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lokasi.

### b. Sintesis

Mengumpulkan pengertian dan kesimpulan tentang desain dan penataan hotel dari berbagai sumber untuk membuat solusi desain.

### c. Evaluasi

Mencari solusi yang paling tepat dari berbagai alternatif desain yang telah dibuat dan akan menjadi desain akhir.

Metode yang telah disebutkan sebelumnya, kemudian dijabarkan lebih lanjut melalui metode berikut, yang meliputi: Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah, Pencarian Ide dan Pengembangan Desain, dan Evaluasi Pemilihan Desain.

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode ini dilakukan melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi.

#### a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada beberapa staf dan general manager di *Sofia Boutique Residence*.

#### b. Observasi

Observasi ini bertujuan untuk mengamati objek, mengamati aktivitas pengguna ruang, analisis *site*/tapak bangunan, mendapat ukuran detail dari lokasi perancangan dan mendokumentasikan semua ruangan dalam bentuk foto.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengajukan *blue print* bentuk bangunan kepada *general manager* Sofia *Boutique Residence*.

#### b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah metode brainstorming. Brainstorming adalah proses mendapatkan ide di mana desainer mengekspresikan pemikiran mereka dengan cara informal dan bebas, untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide dan alternatif. Kita didorong untuk berinovasi secara spontan dan berfantasi dalam menanggapi masalah desain. Kita harus berusaha keras untuk mencari ide sebanyak-banyaknya agar terbentuk banyak pilihan. Dalam sesi ini, desainer juga menggunakan sketsa dan gambar untuk mengomunikasikan ide-ide mereka. Ide-ide ini bisa berupa :

- 1) Keseluruhan konsep
- 2) Ide
- 3) Layout
- 4) Skema warna
- 5) Material
- 6) Tujuan proyek
- 7) Ide-ide yang berkaitan dengan mood atau nuansa emosi dari pekerjaan

#### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap evaluasi digunakan untuk meninjau ulang apakah desain telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah *self analysis*, *solicited opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen, dan *studio criticism* (diskusi). Kriteria desain yang dijadikan evaluasi adalah:

- 1) Fungsional

*Form follow function*, desain yang mengutamakan fungsi. Pada beberapa furnitur, disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

- 2) Ergonomis

Ergonomis sangat diperlukan pada aktivitas yang membutuhkan konsentrasi seperti belajar, membaca, dan *workshop*. Hal ini untuk

memunculkan kenyamanan dan optimalisasi selama kegiatan berlangsung.

### 3) Estetis

Estetis merupakan poin yang selalu dipertimbangkan untuk mendampingi fungsi. Tujuan estetis pada sebuah rancangan adalah untuk mencapai *ambience* ruang yang harmonis.

