

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR
PT MATRIX PRIMATAMA**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh :
Teguh Satya Nugroho
1912262023

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

2023

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT MATRIX PRIMATAMA

ABSTRAK

PT Matrix Primatama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang konstruksi gedung, rumah tinggal, dan interior. PT Matrix Primatama merencanakan pembangunan kantor baru agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat menciptakan tenaga kerja yang berkualitas, serta menciptakan lingkungan kerja yang kondusif yang dapat mendukung *work life balance* karyawannya dengan mengedepankan konsep ramah lingkungan seperti penggunaan material olahan yang lebih ramah lingkungan. Oleh karena itu, perancang memilih untuk menggunakan konsep "*biophilic design*" yang menonjolkan elemen alam dalam interior. Hasil yang didapatkan untuk perancangan ini yaitu digunakannya pendekatan *biophilic design* dengan konsep "*brings outside to inside*" serta menciptakan suasana ruangan yang sejuk dan bersih dengan menggunakan bentuk, bahan, tekstur, warna, dan elemen alami yang terinspirasi dari Garden by The Bays di Singapura. Dalam konsep ini, unsur-unsur alam yang disajikan di dalam ruangan diharapkan dapat menciptakan persepsi ruang yang segar sehingga dapat mengurangi tingkat *stress* dan meningkatkan produktivitas serta kreativitas karyawan. Pengambilan konsep ini dinilai sangat cocok untuk diterapkan pada lingkungan perkotaan/urban, terutama ditengah-tengah kota Bandung yang memiliki tingkat kepadatan dan polusi yang cukup tinggi.

Kata Kunci : Kantor, *biophilic design*, Perkotaan

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT MATRIX PRIMATAMA

ABSTRACT

PT Matrix Primatama is a company engaged in building construction, residential houses, and interior design. The company plans to construct a new office in order to enhance the quality of its human resources, creating a skilled workforce, and establishing a conducive work environment that supports work-life balance for its employees by prioritizing environmentally friendly concepts such as the use of eco-friendly materials. Therefore, the designers have chosen to incorporate the concept of "biophilic design" that highlights natural elements in the interior. The result of this design approach is the utilization of biophilic design with the concept of "bringing outside to inside," creating a cool and clean room ambiance by incorporating forms, materials, textures, colors, and natural elements inspired by the Garden by The Bay in Singapore. In this concept, the presentation of natural elements inside the space is expected to create a refreshing perception of the environment, reducing stress levels, and enhancing the productivity and creativity of employees. The adoption of this concept is considered highly suitable for implementation in urban environments, especially in the midst of Bandung city, which experiences high population density and pollution levels.

Keywords : *Office, biophilic design, urban*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT MATRIX PRIMATAMA

Diajukan oleh Teguh Satya Nugroho, NIM 1912262023, 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 21 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Danang Febriyantoko, S.Ds., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001/NIDN. 0009028703

Pembimbing II



Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003/NIDN. 0029117906

Cognate/Anggota



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790409 200604 1 002/NIDN. 0007047904

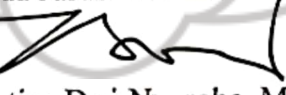
Ketua Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/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, 28 Mei 2023



Teguh Satya Nugroho

NIM 1912262023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT MATRIX PRIMATAMA”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Tri Wahyu Widodo, Ibu Atik Dariswati selaku kedua orang tua, Bagus Ramadhan, dan Luthfie Sakhie Zaidan selaku adik laki – laki dan semua keluarga besar yang selalu memberikan perhatian serta doanya hingga dapat terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Bapak Danang Febriyantoko , S.Sn., M.Ds. dan Bapak Hangga Hardhika , S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
4. Yth Dosen Wali Ibu Yayu Rubiyanti , S.Sn., M.Sn. yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik perancang hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Yth seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
6. Seluruh karyawan dan kantor PT Matrix Primatama yang telah memberikan referensi objek untuk perancangan tugas akhir.
7. Teman – teman di Prodi Desain Interior, angkatan Poros, Skala, Panel, Sudut, dan Arsir.
8. Teman – teman Mentega Terbang, Bahtiar, Eksa, Daniel, Jefri, Lucky, Naufal, Nuzul, dan Triven yang selalu membantu dalam hal apapun.

9. Teman – teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.



Yogyakarta, 23 Mei 2023

Penulis,

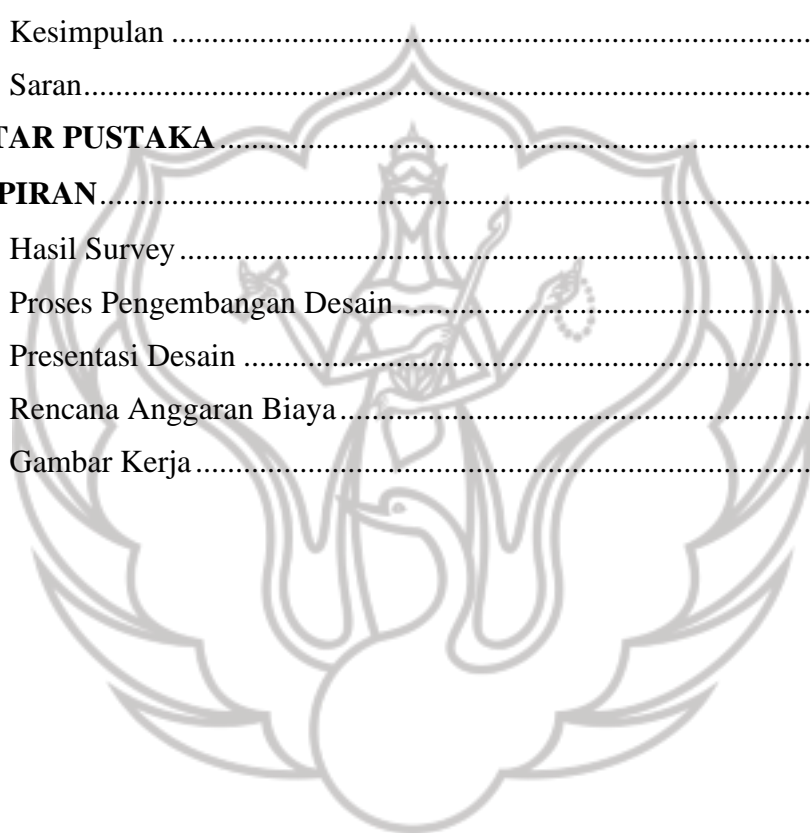
Teguh Satya Nugroho

NIM 1912262023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	6
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus.....	10
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Sasaran Desain	12
C. Data	13
1. Deskripsi Umum Proyek	13
2. Data Non Fisik.....	14
3. Data Fisik	15
4. Data Literatur	29
D. Daftar Kebutuhan Ruang.....	38
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	40
A. Pernyataan Masalah	41
B. Ide Solusi Desain	41
1. Konsep Perancangan	41
2. Mind Mapping	42
3. Sketsa Ideasi	42
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	45
A. Alternatif Desain	45
1. Alternatif Estetika Ruang	45
2. Alternatif Penataan Ruang.....	48

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	66
4. Alternatif Pengisi Ruang	71
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	73
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	78
C. Hasil Desain	79
1. Perspektif.....	79
2. Layout.....	84
3. Detail Khusus	85
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89
A. Hasil Survey	89
B. Proses Pengembangan Desain.....	89
C. Presentasi Desain	91
D. Rencana Anggaran Biaya.....	95
E. Gambar Kerja.....	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain Hasso Plattner, 2020	3
Gambar 1. 2 Proses Desain Suastiwi Triatmodjo, 2020.....	3
Gambar 2. 1 Logo PT Matrix Primatama	13
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT Matrix Primatama.....	14
Gambar 2. 3 Site PT Matrix Primatama.....	15
Gambar 2. 4 Lantai Satu PT Matrix Primatama.....	16
Gambar 2. 5 Lantai Dua PT Matrix Primatama	17
Gambar 2. 6 Lantai Tiga PT Matrix Primatama	18
Gambar 2. 7 Lantai Empat PT Matrix Primatama	19
Gambar 2. 8 Zoning Lantai 1 PT Matrix Primatama	20
Gambar 2. 9 Zoning Lantai 2 PT Matrix Primatama	21
Gambar 2. 10 Zoning Lantai 3 PT Matrix Primatama	22
Gambar 2. 11 Zoning Lantai 4 PT Matrix Primatama	23
Gambar 2. 12 Sirkulasi Lantai 1 PT Matrix Primatama	24
Gambar 2. 13 Sirkulasi Lantai 2 PT Matrix Primatama	25
Gambar 2. 14 Sirkulasi Lantai 3 PT Matrix Primatama	26
Gambar 2. 15 Sirkulasi Lantai 4 PT Matrix Primatama	27
Gambar 2. 16 Ruang kerja PT Matrix Primatama	28
Gambar 2. 17 Pantry PT Matrix Primatama.....	28
Gambar 2. 18 Lemari Arsip PT Matrix Primatama.....	29
Gambar 2. 19 Ruang kerja PT Matrix Primatama	29
Gambar 2. 20 Ergonomi Meja Eksekutif	33
Gambar 2. 21 Ergonomi Lemari Penyimpanan.....	34
Gambar 2. 22 Ergonomi Meja Kerja.....	34
Gambar 2. 23 Ergonomi Untuk Mengetik.....	35
Gambar 2. 24 Ergonomi Meja Kerja U 1 Orang.....	35
Gambar 2. 25 Ergonomi Meja Kerja U 2 Orang.....	36
Gambar 2. 26 Ergonomi Meja Kerja dengan Sirkulasi	36
Gambar 2. 27 Ergonomi Meja Rapat	37
Gambar 3. 1 Mind Mapping.....	42
Gambar 3. 2 Sketsa Ide	42

Gambar 3. 3 Sketsa Ide	43
Gambar 3. 4 Sketsa Ide	43
Gambar 3. 5 Sketsa Ide	44
Gambar 4. 1 Moodboard	45
Gambar 4. 2 Komposisi Warna	46
Gambar 4. 3 Skema Material	46
Gambar 4. 4 Transformasi Bentuk dari Supertrees Grove	47
Gambar 4. 5 Transformasi Bentuk dari Ceiling Flower Dome	47
Gambar 4. 6 Sketsa Transformasi Bentuk.....	48
Gambar 4. 7 Diagram Matrix	49
Gambar 4. 8 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1	50
Gambar 4. 9 <i>Bubble Digram</i> Lantai 2 Alternatif 1	50
Gambar 4. 10 <i>Bubble Digram</i> Lantai 2 Alternatif 2	51
Gambar 4. 11 <i>Bubble Digram</i> Lantai 3 Alternatif 1	51
Gambar 4. 12 <i>Bubble Digram</i> Lantai 3 Alternatif 2	52
Gambar 4. 13 <i>Bubble Digram</i> Lantai 4 Alternatif 1	52
Gambar 4. 14 <i>Bubble Digram</i> Lantai 2 Alternatif 1	53
Gambar 4. 15 <i>Zoning</i> Lantai 1	53
Gambar 4. 16 <i>Zoning</i> Lantai 2 Alternatif 1.....	54
Gambar 4. 17 <i>Zoning</i> Lantai 2 Alternatif 2.....	55
Gambar 4. 18 <i>Zoning</i> Lantai 3 Alternatif 1.....	56
Gambar 4. 19 <i>Zoning</i> Lantai 3 Alternatif 2.....	57
Gambar 4. 20 <i>Zoning</i> Lantai 4 Alternatif 1.....	58
Gambar 4. 21 <i>Zoning</i> Lantai 4 Alternatif 2.....	59
Gambar 4. 22 <i>Layout</i> Lantai 1	60
Gambar 4. 23 <i>Layout</i> Lantai 2 Alternaif 1	61
Gambar 4. 24 <i>Layout</i> Lantai 2 Alternaif 2.....	62
Gambar 4. 25 <i>Layout</i> Lantai 3 Alternaif 1	63
Gambar 4. 26 <i>Layout</i> Lantai 2 Alternaif 2.....	64
Gambar 4. 27 <i>Layout</i> Lantai 4	65
Gambar 4. 28 <i>Rencana</i> Lantai 1	66
Gambar 4. 29 <i>Rencana</i> Lantai 2.....	67

Gambar 4. 30 Rencana Lantai 3	68
Gambar 4. 31 Rencana Lantai 4	69
Gambar 4. 32 <i>Lounge Ceiling</i>	70
Gambar 4. 33 <i>Ceiling Area Kerja Lantai 2</i>	70
Gambar 4. 34 Alternatif Furniture Terpilih.....	71
Gambar 4. 35 <i>Equipment</i>	72
Gambar 4. 36 Prespektif Lobby	79
Gambar 4. 37 Prespektif Lounge	79
Gambar 4. 38 Area Kerja Bersama Lantai 2	79
Gambar 4. 39 Area Kerja Bersama Lantai 2	80
Gambar 4. 40 Ruang Direktur	80
Gambar 4. 41 Ruang Manager	80
Gambar 4. 42 Area Kerja Bersama Lantai 3	81
Gambar 4. 43 Area Kerja Bersama Lantai 3	81
Gambar 4. 44 Area Kerja Bersama Lantai 3	81
Gambar 4. 45 <i>Moodboard Wall</i>	82
Gambar 4. 46 Ruang Rapat	82
Gambar 4. 47 Ruang Istirahat dan Pantry	82
Gambar 4. 48 Ruang Istirahat dan Pantry	83
Gambar 4. 49 Area <i>Rooftop</i>	83
Gambar 4. 50 Area <i>Rooftop</i>	83
Gambar 4. 51 Layout Lantai 1 dan 2.....	84
Gambar 4. 52 Layout Lantai 3 dan 4.....	84
Gambar 4. 53 Meja Diskusi Lt. 2.....	85
Gambar 4. 54 <i>Touchdown Area Lt. 2</i>	85
Gambar 4. 55 Meja Kerja Lt. 3	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang	38
Tabel 4. 1 Jenis Lampu Pada Perancangan	73
Tabel 4. 2 Perhitungan Titik Lampu	74
Tabel 4. 3 Jenis AC pada Perancangan	76
Tabel 4. 4 Perhitungan Kebutuhan AC	77
Tabel 4. 5 Jenis ME pada Perancangan.....	78
Tabel 4. 6 Evaluasi Pemilihan Desain	78



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kantor merupakan tempat dimana masyarakat dapat melakukan berbagai kegiatan, seperti yang dikemukakan oleh (Sedarmayanti, 2009) bahwa kantor merupakan tempat dilakukannya kegiatan pengolahan informasi, mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah dan menyimpan informasi hingga berbagi informasi. Pekerja kantoran biasanya bekerja 8 jam sehari atau 40 jam seminggu di kantor. Hal ini secara khusus diatur dalam UU No. 13 Tahun 2003 pasal 77 sampai pasal 85. Dimana, pasal 77 ayat 1 UU No. 13/2003 mewajibkan setiap pengusaha untuk melaksanakan ketentuan jam kerja.

Work life balance adalah konsep yang mencerminkan keseimbangan yang diinginkan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi. Hal ini mengacu pada upaya untuk mencapai harmoni antara komitmen dan tuntutan dalam karir atau pekerjaan dengan kebutuhan dan keinginan di luar pekerjaan, seperti waktu bersama keluarga, rekreasi, kesehatan, dan pengembangan pribadi.

Kantor seharusnya menjadi tempat yang nyaman, aman dan menyenangkan bagi karyawan. Karena kantor merupakan rumah kedua bagi karyawannya, kemudahan bekerja cenderung meningkat ketika kantor dapat memberikan kenyamanan bagi karyawannya. Dalam hal ini, kenyamanan kantor dapat diperoleh dari tampilan, estetika, dan lingkungan sosial dari kantor itu sendiri. Pada perancangan kali ini PT Matrix Primatama ingin menjadikan kantor baru mereka menjadi kantor yang dapat membuat para pegawainya nyaman.

PT Matrix Primatama adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang konstruksi gedung, rumah tinggal, sarana dan prasarana pendidikan, hingga interior dan sudah berkontribusi selama lebih dari 20 tahun. PT Matrix Primatama sendiri memiliki visi untuk menjadi salah satu perusahaan konstruksi terbaik dengan penekanan kompetensi yang dibangun dengan sumber daya manusia (SDM), manajemen, teknologi, dan tata kelola

organisasi yang baik. Lalu memiliki misi meningkatkan kualitas SDM untuk menghasilkan tenaga kerja yang berkualitas dan menciptakan lingkungan kerja kondusif, dan kreatif, serta menggunakan proses konstruksi dengan konsep ramah lingkungan.

Seperti pada kantor konsultan dan kontraktor pada umumnya, tidak jarang PT Matrix Primatama menerapkan sistem kerja lembur untuk mengejar hasil produksi demi memenuhi pesanan dari klien sesuai kontrak kerja. Hal ini mengakibatkan tidak tercapainya *work life balance* pada karyawannya, sehingga dapat mengakibatkan turunnya produktivitas karyawan akibat kurangnya istirahat, fasilitas, dan lingkungan yang kurang memadai. Oleh karena itu PT Matrix Primatama berencana membangun sebuah kantor baru untuk menggantikannya sebagai kantor utama untuk mencukupi kebutuhan para karyawannya saat ini. Sebagai karyawan kantor yang sebagian besar beraktivitas di dalam ruangan ditambah letak kantor yang berada di tengah kota tak luput dari polusi, hal ini dapat mempengaruhi suasana yang kurang baik seperti penat, dan stress. Maka daripada itu tak jarang para karyawan membutuhkan udara segar atau sekedar berinteraksi dengan alam untuk setidaknya mengurangi stress akibat pekerjaan maupun lingkungan dan sebagai sarana *healing* terapi.

Dari latar belakang tersebut, perancangan pada tugas akhir ini perancang berusaha membuat suatu desain yang mampu meningkatkan produktivitas & kreativitas serta dapat mengurangi stress dengan membawa unsur alam ke dalam kantor.

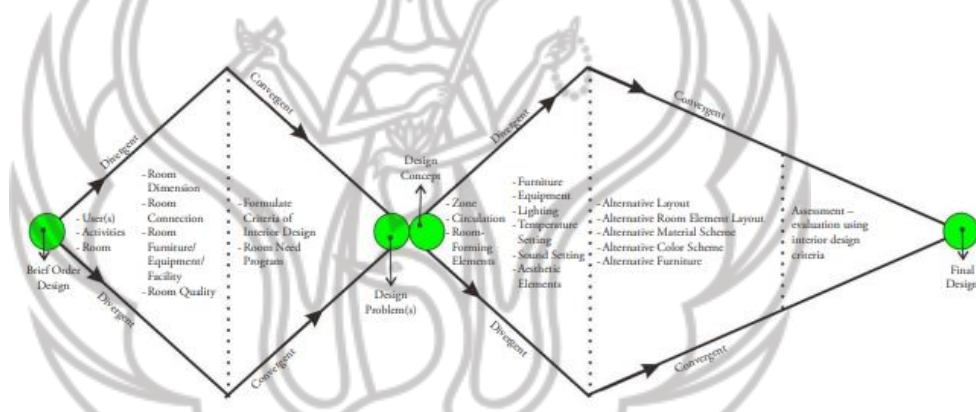
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan dalam merancang kantor PT Matrix Primatama kali ini adalah metode *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Hasso Plattner di Stanford. Pada proses desain ini terdapat lima tahapan, yaitu : *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.*



Gambar 1. 1 Proses Desain Hasso Plattner, 2020
(Sumber : *An Introduction to Design Thinking Process Guide, Hasso Plattner Institute of Design, 2010*)



Gambar 1. 2 Proses Desain, 2020
(Sumber : Suastiwi Triatmodjo, 2020)

a. *Empathize* (Empati)

Dalam proses pertama ini, kita memperhatikan pemahaman orang atau pengguna, mencari tahu apa yang mereka lakukan, keinginan, kebutuhan, dan perspektif mereka.

b. Mendefinisikan (*Define*)

Setelah mendapatkan informasi yang cukup, selanjutnya kita menganalisis dan merumuskan akar masalah agar menjadi lebih fokus.

c. Ideasi (*Ideate*)

Memasukkan ide sebanyak-banyaknya dalam proses ini tanpa memikirkan apakah ide tersebut menarik atau tidak, namun tetap

mencari ide yang dapat menyelesaikan masalah desain yang ada. Selama fase ide, eksperimen juga dapat dilakukan dengan cara atau perspektif yang berbeda untuk menemukan ide yang lebih fleksibel.

d. *Prototype*

Setelah sebelumnya memasukkan semua ide yang mungkin, pada fase ini kita akan mencoba membuat prototipe desain untuk digunakan sebagai kegiatan pemecahan masalah dan pembuatan prototipe, yang nantinya akan dibawa ke dalam diskusi untuk analisis ulang.

e. *Test*

Langkah terakhir adalah memberi pengguna prototipe yang dibuat sebelumnya untuk memberikan umpan balik pada desain yang dibuat.

Dalam perancangan proyek interior PT Matrix Primatama kali ini, proses desain thinking oleh Hasso Plattner ini akan dielaborasi dengan desain thinking yang dirumuskan oleh Suastawi Triatmodjo. Proses desain thinking secara umum akan dilakukan dari tahap awal sampai akhir namun dalam proses pengerjaannya akan disesuaikan dengan langkah – langkah untuk proyek interior.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Perumusan Masalah

Menurut (Plattner, 2010) metode pengumpulan data pada tahap *Emphatize* terdapat tiga cara yang berbeda, yaitu :

1) Observasi (*Observe*)

Dalam hal ini mengamati kebiasaan atau perilaku pengguna untuk memperoleh informasi, kita bisa langsung masuk ke lapangan atau bahkan berpura-pura menjadi seperti mereka.

2) *Engage*

Disebut juga dengan interview, kita bisa menyiapkan rangkaian pertanyaan yang akan ditanyakan oleh user. Saat kita menerima informasi dari pengguna, kita mungkin bertanya "Mengapa?" untuk informasi lebih lanjut.

3) Melihat dan Mendengar (*Watch and Listen*)

Menggabungkan metode observasi dan *engage*, kita dapat mengamati kegiatan mereka sekaligus bertanya tentang apa yang mereka lakukan.

Dari beberapa metode yang ada, perancang memilih untuk mengumpulkan data melalui metode *engage*, yang mana perancang akan mewawancarai salah satu pegawai yang ada di PT Matrix Primatama serta kunjungan lapangan untuk mencari data fisik & non fisik.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pencarian ide dengan menghubungkan kebutuhan, keinginan, dan pola aktivitas pengguna dengan beberapa alternatif konsep, alternatif layout, gaya desain, alternatif zoning, alternatif material dan skema warna, dan alternatif furniture dengan menggunakan metode *mind mapping*, sketsa, *moodboard*, dan 3d model untuk mencari beberapa solusi yang tepat bagi permasalahan desain yang ada.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain adalah tahap seleksi untuk mencapai sebuah hasil desain, pada tahap ini perancang akan melakukan diskusi bersama pengguna dan juga dosen pembimbing serta membuat kriteria desain yang akan digunakan sebagai acuan untuk memilih beberapa alternatif desain yang telah dibuat supaya mendapat hasil desain terbaik yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.