

PERANCANGAN INTERIOR TIGA DELAPAN
COFFEE AND CREATIVE SPACE CIREBON



PERANCANGAN

Oleh :

FARAH AISYAH

NIM 1912206023

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

2023

PERANCANGAN INTERIOR TIGA DELAPAN *COFFEE AND CREATIVE SPACE* CIREBON

Farah Aisyah

NIM 1912206023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Sebagai salah satu kota dengan industri kreatif yang sedang berkembang, masyarakat Cirebon memerlukan suatu fasilitas yang mampu dijadikan sebagai wadah bagi aktivitas kreatif dalam bekerja dan bertukar pikiran. *Creative Space* adalah salah satu wadah yang dapat menjadi pusat kreatif bagi anak muda dan pelaku industri kreatif seperti *creator, innovator, entrepreneur, makers, freelancer, student*, dan lainnya. Sebagai salah satu alternatif yang menonjol dalam kota Cirebon, akan lebih baik jika dirancang dengan nilai lokalitas dan unsur budaya sebagai upaya pelestarian dan jati diri suatu kota, terlebih peminatnya saat ini merupakan masyarakat urban yang selalu hidup berdampingan dengan budaya baru. Sementara untuk berjalannya suatu aktivitas perlu memperhatikan perilaku dan kebutuhan pengguna. Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang di dapat untuk perancangan ini adalah (1) bagaimana merancang interior yang inspiratif, edukatif dan menunjang produktifitas dalam bekerja baik secara kolaborasi maupun perseorangan (2) bagaimana menciptakan interior yang dapat menyesuaikan gaya hidup urban tanpa menghilangkanan lokalitas daerah. Metode yang digunakan berasal dari Rosemary Kilmer dengan tahapan survei lapangan, wawancara, menganalisis, skematik dan 3D modeling. Gaya industrial kotemporer serta menerapkan nilai lokalitas bertujuan merespon isu terkait lokalitas yang mulai pudar.

Kata kunci : *Creative Space*, Lokalitas, Psikologi Desain, Gaya Hidup Urban

**PERANCANGAN INTERIOR TIGA DELAPAN COFFEE AND CREATIVE
SPACE CIREBON**

Farah Aisyah

NIM 1912206023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

ABSTRACT

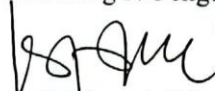
As one of the cities with a growing creative industry, the people of Cirebon need a facility that can be used as a place for creative activities in working and exchanging ideas. Creative Space is a place that can be a creative center for young people and creative industry players such as creators, innovators, entrepreneurs, makers, freelancers, students, and others. As one of the prominent alternatives in the city of Cirebon, it would be better if it is designed with the value of locality and cultural elements as an effort to preserve and identity of a city, especially enthusiasts are currently urban communities who always coexist with new cultures. Meanwhile, the running of an activity needs to pay attention to user behavior and needs. Based on the description above, the problems obtained for this design are (1) how to design an interior that is inspirational, educational and supports productivity in working both collaboratively and individually (2) how to create an interior that can adjust the urban lifestyle without eliminating regional locality. The method used comes from Rosemary Kilmer with the stages of field surveys, interviews, analyzing, schematics and 3D modeling. The contemporary industrial style and the application of locality values aim to respond to issues related to fading locality.

Keywords: *Creative Space, Locality, Psychology Of Design, Urban Lifestyle*

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAM INTERIOR TIGA DELAPAN COFFEE AND CREATIVE SPACE CIREBON diajukan oleh Farah Aisyah, NIM 1912206023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001 / NIDN 0024098603

Pembimbing II / Penguji



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP. 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Cognate / Penguji Ahli



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota



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

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Ketua Jurusan / Ketua



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

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengesahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Tiga Delapan *Coffee and Creative Space* Cirebon”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Ibu saya Ipah Puspita Dewi, Ayah saya Ahmad Yani, adik-adik saya; Keysa Afifah Salsabila dan Asiila Fauziah yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta dukungan yang luar biasa dalam setiap langkah penulis.
3. Dosen Pembimbing; Teh Yayu Rubiyanti, dan Bapak Mahdi Nurcahyo atas pemberian saran dan masukan selama proses bimbingan Tugas Akhir.
4. Dosen Wali saya Ibu Riza Septriani Dewi, atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
5. Ketua Prodi Desain Interior, Bapak Setya Budi Astanto, atas segala izin dalam kelancaran proses perkuliahan hingga Tugas Akhir.
6. Pihak Tiga Delapan; Bapak Hamka dan Mas Iqiw yang telah mengizinkan penulis mengambil Tiga Delapan sebagai objek perancangan serta dengan sangat membantu selama proses pencarian informasi yang dibutuhkan.
7. Teman baik saya; Tika dan Puspa yang telah membantu dalam pencarian objek tugas akhir serta tidak lelah memberi semangat dalam proses menyelesaikan pendidikan.
8. *Special thanks* kepada orang-orang luar biasa; Salwa, Mutia, Inas, Dita, Firly, Ria, Christy, Gustami, Mba Ocit yang selalu bersedia membantu kala suka dan duka selama perkuliahan dan proses tugas akhir penulis.

9. Teman-teman *the kid*; Zahra, Ilmi dan Rahma atas segala tingkah laku, canda dan tawa yang mampu menghilangkan stres penulis.
10. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.
11. *Last but not least, I wanna thanks me. I wanna thanks me for believing in me, I wanna thanks me for doing all this hard work, I wanna thanks me for having no days off, I wanna thanks me for never quitting, for just being me at all times. Thank you Farah, I love you!!!*

Dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 23 Juni 2023

Penulis,



Farah Aisyah

NIM 1912206023

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Farah Aisyah

NIM : 1912206023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepengetahuan 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, 27 Mei 2023

Penulis,



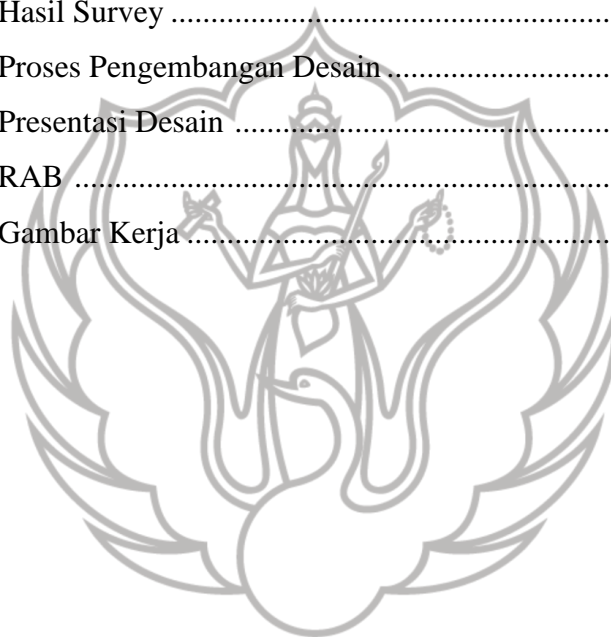
Farah Aisyah

NIM 1912206023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Umum.....	7
B. Tinjauan Khusus	16
C. Program Desain	26
a. Tujuan Desain	26
b. Sasaran Desain	26
D. Data Objek	26
a. Deskripsi Umum Proyek	26
b. Data Non Fisik	30
c. Data Fisik	38
d. Data Literatur	33
E. Daftar Kebutuhan Ruang	47
F. Kriteria Desain	52
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN.....	53
A. Perumusan Masalah	53
B. Ide Solusi Desain	53
C. Identifikasi Masalah	57
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	76
A. Alternatif Desain	76

B. Evaluasi Pemilihan Desain	104
C. Hasil Desain.....	104
BAB V PENUTUP	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	120
A. Surat Izin Survey	120
B. Hasil Survey	121
C. Proses Pengembangan Desain	122
D. Presentasi Desain	124
E. RAB	127
F. Gambar Kerja	130



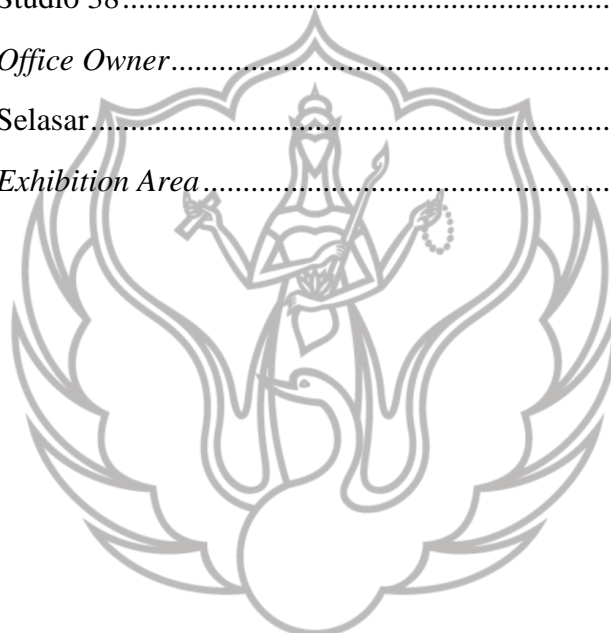
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Mode Desain	3
Gambar 2.1 Klasifikasi Aktivitas Pengguna Co-Working Space.....	14
Gambar 2.2 <i>The Psychology of Design</i>	15
Gambar 2.3 Pengrajin Rotan di Cirebon	21
Gambar 2.4 Pengrajin Batik di Cirebon	22
Gambar 2.5 Motif Batik Megamendung	22
Gambar 2.6 Keraton Kasepuhan Cirebon.....	23
Gambar 2.7 Keraton Kasepuhan Cirebon	22
Gambar 2.8 Masjid Agung Sang Cipta Rasa.....	24
Gambar 2.9 Alun-alun Kejaksan Cirebon	24
Gambar 2.10 Alun-alun Sangkala Cirebon	24
Gambar 2.11 Nasi Jamblang dengan Daun Jati.....	25
Gambar 2.12 Logo Tiga Delapan <i>Coffee & Creative Space</i>	27
Gambar 2.13 Lokasi Perancangan.....	27
Gambar 2.14 Struktur Organisasi	28
Gambar 2.15 Pola Aktivitas Pengelola	29
Gambar 2.16 Pola Aktivitas Pengunjung	29
Gambar 2.17 Fasad Tiga Delapan <i>Coffee & Creative Space</i>	30
Gambar 2.18 Orientasi Matahari	31
Gambar 2.19 Zoning Lantai 1.....	32
Gambar 2.20 Zoning Lantai 2.....	32
Gambar 2.21 Sirkulasi Lantai 1	33
Gambar 2.22 Sirkulasi Lantai 2.....	33
Gambar 2.23 Analisis Kedekatan Ruang Lantai 1	34
Gambar 2.24 Analisis Kedekatan Ruang Lantai 2	34
Gambar 2.25 Analisis Lantai	35
Gambar 2.26 Analisis Dinding	35
Gambar 2.27 Analisis Plafon.....	36

Gambar 2.28 Analisis Penghawaan	36
Gambar 2.29 Ruang Lingkup Perancangan	38
Gambar 2.30 Standarisasi Area Memasak	40
Gambar 2.31 Standarisasi Kabinet Dapur	40
Gambar 2.32 Standarisasi Kursi Makan	41
Gambar 2.33 Dimensi Kursi dan jarak antar kursi	41
Gambar 2.34 Dimensi Kursi dan jarak antar kursi	41
Gambar 2.35 Standarisasi Display	42
Gambar 2.36 Standarisasi Meja dan Kursi Kantor	42
Gambar 2.37 Dimensi Meja Kantor dan Sirkulasi	43
Gambar 2.38 Standarisasi Meja Kantor Shape U	43
Gambar 2.39 Standarisasi Meja Meeting	43
Gambar 2.40 Standarisasi Meja Drafter	44
Gambar 2.41 Standarisasi Meja Resepsionis	44
Gambar 2.42 Standarisasi Display Kaca Toilet	44
Gambar 2.43 Standarisasi Toilet	45
Gambar 2.44 Standarisasi Display	45
Gambar 2.45 Standarisasi Meja Kasir	45
Gambar 2.46 Standarisasi Display Island	46
Gambar 2.47 Standarisasi Meja Venue	46
Gambar 2.48 Standarisasi Bentuk Kursi	46
Gambar 2.49 Diagram Kriteria Desain	52
Gambar 3.1 <i>Mind Mapping</i>	50
Gambar 4.1 Alternatif 1 Suasana Ruang	76
Gambar 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang	77
Gambar 4.3 Perkembangan Bentuk Awan Mega Mendung	78
Gambar 4.4 Warna pada Batik Mega Mendung	79
Gambar 4.5 Komposisi Warna Industrial dan Kotemporer	80
Gambar 4.6 Komposisi Warna pada Perancangan	80

Gambar 4.7 Skema Material	81
Gambar 4.8 Stilasi Bentuk Mega Mendung	81
Gambar 4.9 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding.....	82
Gambar 4.10 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	82
Gambar 4.11 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon	83
Gambar 4.12 Penerapan Gaya dan Tema pada Elemen Dekorasi	83
Gambar 4.13 Penerapan Gaya dan Tema pada Dekorasi	84
Gambar 4.14 Diagram Matrix Lantai 1	84
Gambar 4.15 Diagram Matrix Lantai 2	85
Gambar 4.16 Buble Diagram Alternatif 1	85
Gambar 4.17 Buble Diagram Alternatif 2	86
Gambar 4.18 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1	87
Gambar 4.19 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2	87
Gambar 4.20 Layout Alternatif 1	88
Gambar 4.21 Layout Alternatif 2	88
Gambar 4.22 Rencana Lantai Alternatif 1.....	89
Gambar 4.23 Rencana Lantai Alternatif 2.....	89
Gambar 4.24 Rencana Plafon Alternatif 1.....	90
Gambar 4.25 Rencana Plafon Alternatif 2.....	91
Gambar 4.26 Rencana Dinding	92
Gambar 4.27 Detail Khusus	93
Gambar 4.28 <i>Equipment</i> dalam Perancangan.....	103
Gambar 4.29 Area café view 1	104
Gambar 4.30 Area <i>Workingpod Station</i>	105
Gambar 4.31 Area <i>Coworking</i>	106
Gambar 4.32 Area <i>Kitchen</i>	106
Gambar 4.33 <i>Meeting Room</i> Lantai 1.....	107
Gambar 4.34 <i>Fun Area</i>	107
Gambar 4.35 Area Lorong	108

Gambar 4.36 <i>Retail</i>	108
Gambar 4.37 <i>Workshop Area</i>	109
Gambar 4.38 <i>Coffeebar view 1</i>	109
Gambar 4.39 <i>Coffeebar view 2</i>	110
Gambar 4.40 <i>Meeting Room Lantai 2 view 1</i>	111
Gambar 4.41 <i>Meeting Room Lantai 2 view 2</i>	112
Gambar 4.42 <i>Classroom view 1</i>	112
Gambar 4.43 <i>Classroom view 2</i>	113
Gambar 4.44 <i>Studio 38</i>	113
Gambar 4.45 <i>Office Owner</i>	114
Gambar 4.46 <i>Selasar</i>	115
Gambar 4.47 <i>Exhibition Area</i>	116



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perancangan	33
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang	43
Tabel 2.3 Kriteria Desainer	52
Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan Cafe	57
Tabel 3.2 Identifikasi Permasalahan <i>Kitchen</i>	59
Tabel 3.3 Identifikasi Permasalahan <i>Coworking Space</i>	60
Tabel 3.4 Identifikasi Permasalahan <i>Meeting Room</i> Lantai 1	62
Tabel 3.5 Identifikasi Permasalahan <i>Retail</i>	64
Tabel 3.6 Identifikasi Permasalahan Lorong	65
Tabel 3.7 Identifikasi Permasalahan <i>Exhibition</i>	66
Tabel 3.8 Identifikasi Permasalahan <i>Workshop</i>	67
Tabel 3.9 Identifikasi Permasalahan Musholla	69
Tabel 3.10 Identifikasi Permasalahan <i>Coffeebar</i>	70
Tabel 3.11 Identifikasi Permasalahan <i>Office</i>	71
Tabel 3.12 Identifikasi Permasalahan Studio 38	72
Tabel 3.13 Identifikasi Permasalahan <i>Classroom</i>	73
Tabel 3.14 Identifikasi Permasalahan <i>Meeting Room</i> Lantai 2	74
Tabel 4.1 Psikologi Warna	81
Tabel 4.2 Furnitur Terpilih dan Kriteria	92
Tabel 4.3 Furnitur Pabrikasi yang digunakan	94
Tabel 4.4 Jenis dan Spesifikasi Lampu yang digunakan	95
Tabel 4.5 Jenis dan Spesifikasi AC yang digunakan	99
Tabel 4.6 Penerapan Pendekatan pada Elemen Desain	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Cirebon menjadi salah satu kota dengan industri kreatif yang sedang berkembang dengan baik. Menurut Wartoyo (2019) presentase pelaku Industri kreatif menurut data Desperindag Kota Cirebon, sebagian besar dengan 29,9% merupakan pelaku usaha kuliner. Sementara 23,8% merupakan pelaku usaha Desain Komunikasi Visual, 21,7% pelaku usaha Kriya, 21,4% Fashion, dan sisanya kurang dari 5% adalah pelaku usaha seni pertunjukan dan arsitektur. Perkembangan tersebut didukung dengan adanya aktivitas komunitas kreatif yang dituangkan dalam kegiatan seperti *workshop*, *exhibition*, dan *art market*. Kegiatan kreatif tentunya memerlukan apresiasi dengan dibuatnya wadah yang bersifat fleksibel untuk menunjang kegiatan kreatif menjadi produktif, dapat mempromosikan karya, serta saling mengembangkan hubungan satu sama lain. Kurangnya wadah bagi komunitas atau pelaku industri kreatif akan menimbulkan kesulitan untuk mengembangkan usahanya, dikarenakan minim rekan dengan jenis usaha yang sama, termasuk tidak adanya interaksi bertukar pengalaman dan keahlian.

Dewasa ini, pemerintah Kota Cirebon memiliki visi misi sejak tahun 2018 untuk mewujudkan Kota Cirebon menjadi kota kreatif yang berbasis budaya dan sejarah, namun hal tersebut nampaknya masih hanya sebuah impian karena pemerintah daerah tak cukup bersinergi untuk membuat ruang bagi pelaku kreatif. Potensi sumber daya manusia yang dimiliki Kota Cirebon pun masih menemui beberapa kendala. Anak muda yang merupakan sumber daya tenaga kerja Indonesia cenderung lebih menyukai kegiatan kolektif, seperti nongkrong, ngobrol, dan lain sebagainya di ruang publik salah satunya kafe.

Menilik realita tersebut, Tiga Delapan *Coffee and Creative Space* atau biasa disebut District 38 muncul sebagai salah satu solusi dari pihak masyarakat untuk menjawab keresahan atas minimnya ruang kreatif. District 38 merupakan kafe dan *Creative Space* baru di Kawasan Kesambi tepatnya pada Jl. Pangeran Drajat No.47, Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat. Bangunan ini dibangun dengan konsep *industrial garden* serta dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan pola

aktivitas bagi pelaku kreatif maupun *start-up*. Letak lokasi yang berada di tengah kota serta dikelilingi sekolah, universitas hingga *start-up* sangat berpotensi sebagai wadah penunjang kreatifitas. Perancangan District 38 diprakarsai oleh seorang pengusaha produk furnitur yang bekerjasama dengan komunitas arsitek setempat dengan menggabungkan beberapa fasilitas seperti *cafe*, *studio*, *coworking space*, *creative office*, *meeting room* dan *event space*.

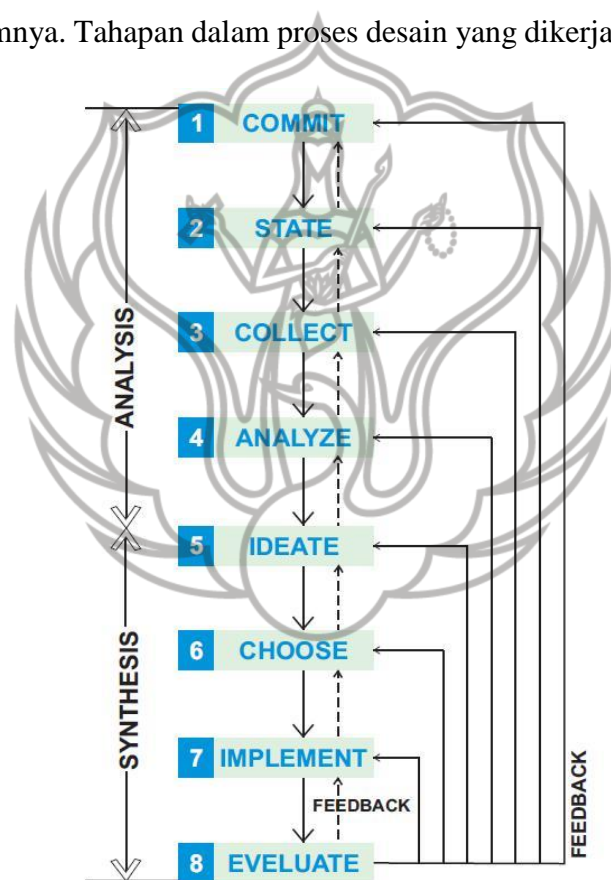
Secara umum, elemen visual pada desain interior yang sudah ada terbilang baik. Akan tetapi, terdapat beberapa aspek yang kurang memenuhi standar desain, seperti pada pembagian dan penataan furnitur area *coworking space* yang disebarkan hanya untuk memenuhi ruang yang kosong, minimnya elemen dekorasi, terdapat beberapa ruang yang belum dimanfaatkan, akustik ruang yang kurang maksimal, perawatan lantai yang kurang diperhatikan, serta belum tersedianya zoning untuk area *coworking* privat, umum, dan area pameran, termasuk kurangnya fasilitas pendukung untuk melakukan kegiatan kreatif. Penulis juga menemukan masalah pada kurangnya pengaplikasian unsur lokalitas budaya, dimana hanya menggunakan patung berbentuk kepala kereta Singa Barong Cirebon dan penggunaan bata merah pada kulit fasad bangunan.

Sesuai dengan paparan di atas, District 38 yang berperan sebagai wadah pemersatu para pelaku kreatif perlu mendapat perhatian khusus dalam pengembangan fasilitasnya. Adapun perancangan interior Tiga Delapan *Coffee and Creative Space* menggunakan konsep "*Exposing The Caruban Locality*" yang menganalogikan potensi lokalitas Cirebon baik berupa karakteristik arsitektur, warna, ornamen batik mega mendung, budaya, sejarah dan hasil dari industri kreatif. Gaya yang akan digunakan pun akan menyesuaikan bangunan yang sudah ada yaitu Industrial, kemudian nantinya akan dibuat bentuk-bentuk baru mengikuti gaya hidup urban dan perkembangan zaman. Dengan demikian, meskipun tidak diolah oleh pemerintah bangunan ini perlu tetap memunculkan sisi lokalitas budaya yang diharapkan akan menghasilkan *Creative Spaces* yang mengakomodir seluruh kegiatan dan kebutuhan pengguna dengan desain yang mengedukasi, tidak kaku serta mencerminkan citra dari visi misi pemerintah daerah melalui *transforming traditions*.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan adalah proses desain yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer (1992) yang terbagi menjadi dua tahap. Tahap pertama analisis berupa programing dimana desainer menganalisis dan mengumpulkan segala data fisik dan non-fisik lapangan maupun identifikasi permasalahan yang ada. Sedangkan tahap kedua adalah sintesis berupa *designing* yaitu memunculkan ide-ide alternatif mengenai solusi permasalahan dari data fisik lapangan yang diuraikan pada tahap sebelumnya. Tahapan dalam proses desain yang dikerjakan sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Metode Desain
(Sumber : Rosemary Kilmer, 1992)

2. Penjelasan Proses Desain

Proses desain yang digunakan dalam perancangan *Coffee & Creative Space* ini menggunakan proses desain menurut Rosemary Kilmer yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)
- **Commit** (*Accept The Problem*). Tahap paling awal yang dilakukan penulis adalah menerima “masalah”.
 - **State** (*Define The Problem*). Menetapkan permasalahan yang dapat memberikan efektifitas pada saat mendesain. Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam menetapkan masalah:
 1. *Checklist*. Langkah ini diaplikasikan dengan memikirkan apa saja daftar kebutuhan yang perlu untuk menyelesaikan masalah. Aspek seperti fisik, sosial, psikologis, dan ekonomi harus ikut dipertimbangkan untuk lebih memahami permasalahan.
 2. *Preception List*. Opini dan pendapat dari pengguna maupun sudut pandang “non-ahli” yang bisa memberikan perspektif berbeda tentang permasalahan yang terjadi. Penulis melakukan langkah ini dengan meminta pendapat *owner* atau arsitek ditempat.
 3. *Visual Diagrams*. Membantu untuk memvisualkan atau mengelompokkan informasi yang didapat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, ekonomi, dan psikologi).
 - **Collect** (*Gather The Facts*). Tahap ini umumnya disebut sebagai “pemograman” yang perlu melibatkan banyak penelitian, data dan survei. Langkah-langkah yang dapat dilakukan penulis untuk mendapat informasi, diantaranya :
 1. *Interview* pengguna ruang (pemilik dan pengunjung).
 2. Survei pengguna.
 3. Mencari refrensi dari projek yang serupa.
 - **Analyze**. Meneliti informasi data yang didapat untuk disaring dan dipilih hanya yang berpengaruh dalam solusi desain akhir. Langkah-langkah yang digunakan penulis dalam perancangan ini berupa:
 1. *Conceptual Sketch*

2. *Diagram Matrix*
3. *Categorization*

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

- ***Ideate***. Langkah ideasi bisa dikategorikan segmen yang menarik dan kreatif dari proses desain, dimana ide-ide atau alternatif mencakup gambar diagram, plan, bubble diagram, sirkulasi, dan batas-batas yang ada muncul untuk mencapai tujuan perancangan. Proses ideasi melibatkan dua fase yang berbeda:
 - a. *Drawing Phase*. Imajinasi dan kreatifitas desainer ditantang untuk menemukan beberapa alternatif dalam bentuk skematik. Fase ini perlu melibatkan *bubble diagram* dan *block plan* yang dapat memberikan gambaran secara lebih maksimal.
 - b. *Concept Statement*. Tahap ini inspirasi dituangkan melalui pernyataan sederhana, salah satunya ke dalam sketsa dan eksperimen seperti *modelling* dan *prototype*.
- ***Choose (Select The Best Option)***. Tahap dimana memilih pilihan terbaik yang disesuaikan antara konsep dengan kebutuhan objektif. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pemilihan alternatif :
 1. *Personal Judgement*. Penulis memilih alternative dengan cara membandingkan pilihan satu dan lainnya yang memenuhi tujuan permasalahan.
 2. *Comparative Analysis*. Meskipun cara *personal judgement* efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan secara teliti dan terperinci dengan menggunakan kriteria desain.
- ***Implement (Take Action)***. Tahap ini penulis mengkomunikasikan ide dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide dalam bentuk fisik:

1. *Final Design Drawing*. Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail yang dibuat secara skalatis yang apabila disetujui maka berlanjut pada pembuatan konstruksi.
 2. *Budgets*. Biaya harus dipertimbangkan oleh desainer dalam pengerjaannya dengan menghindari *over budgets*.
 3. *Tim Schedule*. Diperlukan untuk dapat memperkirakan waktu awal pelaksanaan projek hingga waktu pengawasan.
- c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain.
- ***Evaluate***. Melakukan proses penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai untuk mengetahui apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan dan memenuhi kebutuhan.

